3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场
。
如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容
。
话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。


THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.55
潜龙谍影
掌上行动
详细剧情攻略 PSP
卷首特报
《勇者斗恶龙IX》登陆NDS
「《DQ》系列」正统续作
攻略透解
职业进化足球6 PSP
游戏王对战怪兽GX 灵魂召唤者 NDS
特别策划
展望2007
共同关注2007风云变幻的掌机市场
话梅杂志&3D



本栏目将为大家介绍最近上市的游戏杂志书刊，帮助大家及时了解游戏杂志书刊的上市消息以及重头内容，方便大家有选择性地购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，不妨登陆Levelup网站的“电玩书刊区”(http://www.levelup.cn/book/)，那里可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会以原价6折的优惠购买最新书刊。



LEVELUP 游戏城寨 LeveL 20

12月23日全国上市

《美妙世界》、《最终幻想XII 亡灵之翼》等新作速报
Web Show：比买PS3更有意义的21件事情
2006年中国网络十大热门事件
大量1月新番动画推荐
美优馆：市川由衣
次世代SLOT-1烧录卡全面大比拼
——EZFlash V、R4、AceKard

模魂志 No.4

128页大16开+视频VCD **12月20日 全国上市**

圣诞节将至，拿什么礼品馈赠亲朋好友呢？本次将为您献上简单易懂的《圣诞礼物DIY——杯中小情景》。《星尘回忆录——被抹消的悲哀机体》将为您铺开星辰中的那段令人无法忘怀的往事。还将为您献上《次世代的机械设定——装甲核心》、《进化过度的怪物——MSZ-010 ZZ高达》等模型达人的倾力之作。足以影响一代人的《圣斗士星矢》，我们也将以冥王篇剧情和圣衣神话完成品介绍相结合的形式来为您翻开新的篇章。美少女PVC完成品款款亮相，让您领略型与美的融合。





《游戏机实用技术》

2007年1月B，全国上市中！

五大攻略连发：《宿命传说》、《召唤之夜4》、《如龙2》、《连合对扎夫特2 PLUS》、《MGS 掌上行动》，流程、研究、剧情、心得兼备，不容错过！SCE高层变动新闻专题，《DQ9》登陆NDS速报！迷你DVD收录Wii全接触视频，外加多款次世代大作影像。本期赠品是TONY绘制的《光明之风》海报。

话梅杂志&3DM-SMV

本辑特别关注

喧嚣的次世代掌机大战已经持续了两年，在即将到来的2007年，掌机大战将会如何演变？掌机市场又将走向何方？敬请关注本辑的特别策划——《展望2007》！我们将为你解读在2007年将会发生以及有可能发生的一系列热点事件，一起来了解你我共同关心的话题。

P19

特别策划

展望2007

与传奇之战士Big Boss共同创造属于自己的军队吧！

系统详细解说
主线流程攻略
隐藏角色收集方法

P147

"MGS on PSP!"

潜龙谍影 掌上行动 PSP

详细剧情攻略

成为决斗学院的最强王者
决斗王的称号在这里等你

P174

精灵的声音，你听到了吗？

游戏王对战怪兽GX 灵魂召唤者 NDS

デュエルモンスターズ GX SUMMONER スピリット サモナー

剧情攻略

话梅杂志&3DM-SMV

掌机王Sp 目录



美术总监：吴松

本辑赠品





《潜龙谍影》主题台历



口袋光环Vol.55

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

话梅杂志&3DM-SMV

CONTENTS

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

话梅杂志&3DM-SMV

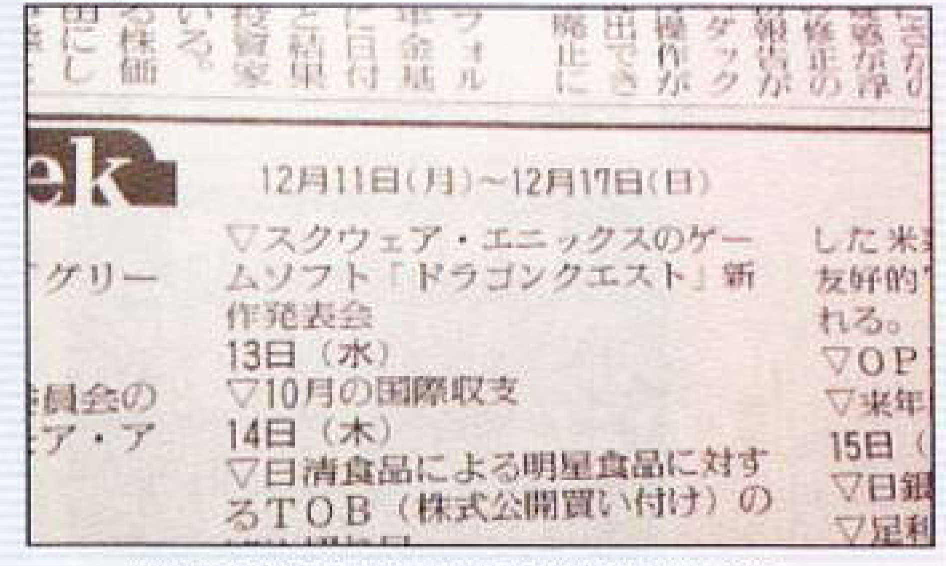
卷首特报

12月12日，是万众期待的“勇者斗恶龙新作发表会”召开的日子……
12月12日，是一款在日本享有“国民级RPG”称号的大作公布的日子……
而12月12日，也是令无数玩家落泪，同时又令无数玩家欢喜的日子……
众人的情感都被一款游戏的命运所牵引，那，就是《勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者》！

惊爆！“《DQ》系列”正统续作登陆NDS！

猜测

12月12日，Square Enix于日本当地时间下午2时召开发表会“诞生20周年纪念 勇者斗恶龙新作发表会”，由于关系到《勇者斗恶龙》新作，因此在发表会召开之前几日，就有媒体猜测本次发布会即将公布的内容，其中11日发行的日本报纸《读卖新闻 朝刊》的周间专栏还推测了发布会即将公布《勇者斗恶龙Ⅸ》的消息，虽然对《DQ》FANS来讲这的确来得太快，但玩家们更加关心的是所谓“新作发布会”的“新作”又将花落谁家，国内各大电玩论坛也掀起了大规模讨论。由于12月12日也是PSP发售日，因此有人预计这天的发布“《DQ》系列”PSP移植作或者新作的可能性最大。这款有着左右日本游戏市场能力的国民级RPG带给玩家的等待引发的是一片混沌。

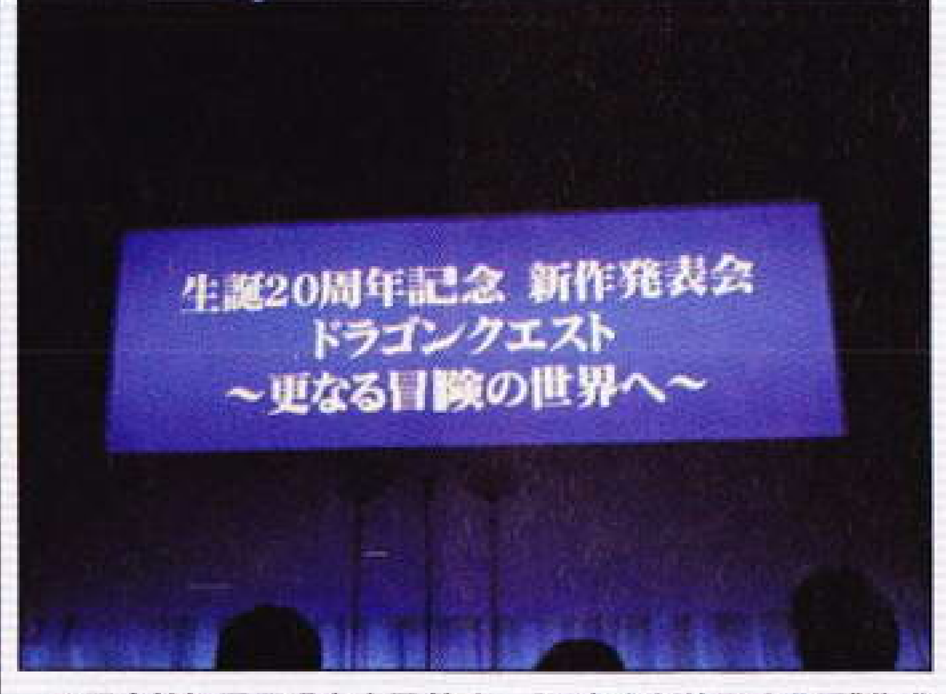

12月11日（月）～12月17日（日）

▽スクウェア・エニックスのゲームソフト「ドラゴンクエスト」新作発表会
13日（水）
▽10月の国際収支
14日（木）
▽日清食品による明星食品に対するTOB（株式公開買い付け）の

▲《读卖新闻 朝刊》上刊载的新作发布会预告。

召开

时间：下午2点（即北京时间1点）
地点：东京 新宿区



▲巨大的标语显现在大屏幕上，“迈向全新的冒险世界”将成为本作的主题。

“诞生20周年纪念 勇者斗恶龙新作发表会”如期召开，村龙太郎、堀井雄二、杉木孝一、日野晃博四人走上台前，正式发表了人气RPG“《勇者斗恶龙》系列”最新作《勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者》（ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人）将登陆NDS掌机平台！这是游戏史上首次将家用机平台大作的正统续作搬上掌机平台，而且是搬上机能有限的NDS主机，这，是绝对出乎玩家们预料的。



▲"四位人物"登上舞台，大家都知道重要的时刻即将来临了。

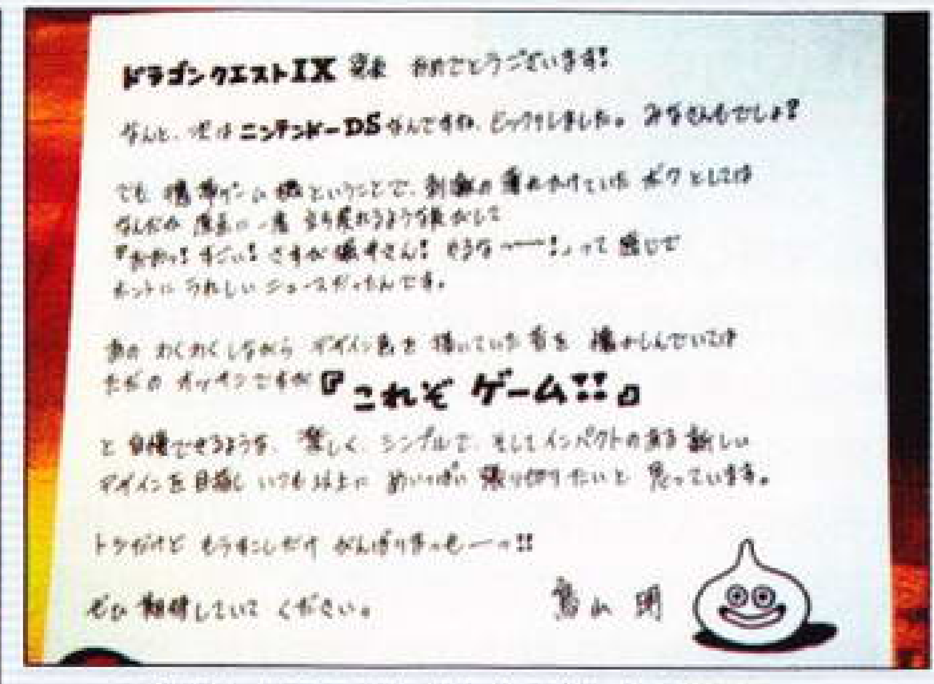
感想





▲堀井雄二在发言中忍不住露出得意的神情。

游戏制作人堀井雄二表示，这款NDS《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》将是系列的正统续作而并非外传作品，本作将依旧由LEVEL 5开发，从制作人到开发人员全部是《勇者斗恶龙Ⅷ》的原班人马。同时本作还将对应Wi-Fi通信，将会有以前系列中从未有过的新玩法登场。"这是系列第一款对应网络的游戏，虽然在掌机上制作游戏确实有着各种机能上的制约，但怀着制作系列第一作的心情超越机能限制正是我在制作本作时的最大感受。"现在终于能将自己已经秘密制作1年的极秘之作借这次发表会公布，心情舒畅的堀井忍不住笑了出来。



ドラゴンクエストIX 発表 おめでとうございます!

なんと、次はニンテンドーDSなんですね。ビックリしました。みなさんもでしょ?

『これぞ ゲーム!!』

ぜひ 期待していてください。

鳥山 明

▲发表会上展示了来自鸟山明大师的亲笔信。

发表会上《勇者斗恶龙》系列的音乐制作人杉木孝一也表示，"为'《勇者斗恶龙》系列'作曲是我人生最大的成功，至死为止都想要为《勇者斗恶龙》作曲正是我最大的愿望，成为游戏界最棒的作曲家"。会上他还感叹道堀井先生是一名伟大的改革者，将《DQ》制作成了一款能够联网、能够人人都喜欢的伟大游戏。



◀公布的《DQ IX》真实游戏画面，四名玩家一起冒险成为本作的亮点。

▶四人围在一起挑战BOSS，感觉很像是一款网游。

Level 5公司社长日野晃博在讲话中谈到，自己就是一名《DQ》忠实FANS，当时接手《DQⅧ》的开发工作时就兴奋不已。而《DQⅧ》只是系列转变的第一阶段，《DQ IX》则是系列进化的第二个重大阶段，Level 5将会努力为掌机开发出一款支持网络联机的全新作品。

另外作为《DQ》FANS的代表，出演过系列电视广告的日本著名组合SMAP成员草剪刚也出现在现场，他表示"从小学开始就十分喜欢《勇者斗恶龙》，能够与制作人员们相会感到十分激动，它也是我最喜欢的游戏！"

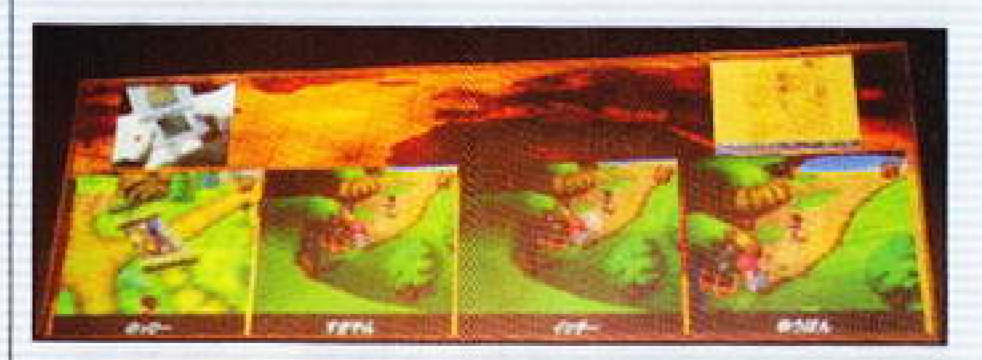
试玩

之后，堀井雄二、杉木孝一、草剪刚以及日野晃博4人在现场演示了《勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者》的联机游戏，游戏中堀井雄二选择的职业是勇者、杉木孝一选择了战士、日野晃博扮演僧侣，而草剪刚则是一名魔法师。游戏开始时4人在不同的场所出现，然后其他人一起到堀井雄二所在的地点会合，展开外出冒险。野外看到了史莱姆在自由的移动，当接近它时史莱姆也发现了4人并开始主动靠近。战斗中并不是系列传统的选项式战斗，采用了A·RPG直接攻击的系统设定。当穿越野外进入洞窟时，发现洞窟内也有众多怪兽栖息，4人在洞窟内击倒怪物、寻找宝箱，非常自由地进行冒险。在洞窟内遇到一只巨大的怪物开始战斗后，4人结束了游戏的试玩，游戏中装备的各种防具和武器都是真实可见的，更换后会在人物身上反映出来。另外，虽然没有公开攻击和咏唱魔法的详情，但是在游戏画面中看到了"请点击需要回复的人"的语句，看来游戏中的攻击和魔法是通过触控笔来是实现的。"这游戏是不是已经完成了呀，这(游戏素质)不是已经可以了吗?"游戏中草剪刚一边玩一边开玩笑地说。



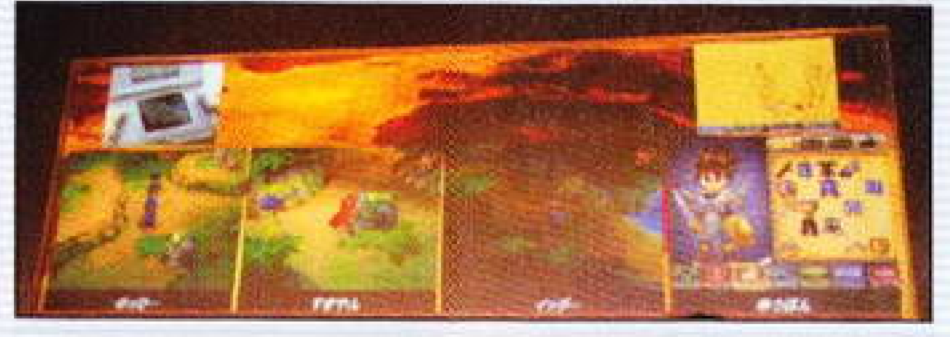
▲游戏中玩家装备更换后还会在画面中体现出来。

整个试玩给人印象最深的是游戏的过程中玩家可以自由地离开队伍去杀敌寻宝等，完全像是网络RPG一样。而且游戏的动作性很强，上屏幕显示地图，下屏幕显示游戏画面，从这段简短的试玩就让人感受到本作将是完全不同于《DQ》前作的作品，它意味着《DQ》系列一个全新时代的到来。











▲四人联机迈入《DQ Ⅸ》的新世界，大屏幕展现着游戏实际运行画面。

尾声

堀井雄二表示《勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者》将会在2007年年中与广大玩家见面。同时，发表会现场还宣布将于2007年夏季推出《勇者斗恶龙》的街机游戏《勇者斗恶龙 战斗王》(ドラゴンクエスト バトルロード)，但这时大家的注意力却依旧沉寂在《DQ Ⅸ》所带来的震撼中。



▶街机游戏《勇者斗恶龙 战斗王》揭幕，卡片操作让人感受另类《DQ》的魅力。

周边报道 1

业界巨头再度携手，市场格局面临巨变



▶和田洋一与岩田聪一边握手一边展望《DQ IX》的未来，笑得嘴都合不拢了。

发表会结束后，Square Enix公司的社长和田洋一先生和任天堂公司的社长岩田聪先生接受了到会记者的采访。由于日本"国民级RPG"巨作"《勇者斗恶龙》系列"的正统续作宣布登陆NDS掌机平台，岩田聪社长的发言也就显得格外得引人注目。继《勇者斗恶龙VI》后，该系列回归了任氏主机，岩田聪在整个采访过程中都异常兴奋。《FF》和《DQ》这两款国民级RPG都纷纷以不同形态登陆NDS，势必会对掌机市场造成不小的冲击。

记者： 对于《勇者斗恶龙 IX》登陆NDS平台，您的看法是什么？

岩田： 与其说"《勇者斗恶龙》系列"回归了（任天堂的主机平台），不如说是掌机的影响力逐渐增大造成了这种结果。对于在掌机上发布正统续作这件事我真的非常感慨，从去年开始，掌机就逐步成为了游戏业界的主流。对于这次《勇者斗恶龙 IX》发布，我感到非常高兴。

记者： 是否有比PS阵营领先一步的感觉？

岩田： 就像我们以前说的那样，我们从来都不针对Sony，而更多的时候仅仅是考虑顾客的事情。因此，不管《DQ IX》登陆掌机还是家用机，我们首先要考虑这样是否能让更多没有接触过游戏的新顾客也融入到游戏的怀抱里。看着（试玩时）游戏中4位玩家的身影，以及听到观众的笑声时，我非常地感慨。同时也感到我们还有更多挑战需要去面对。

最近，人们广泛讨论着关于刚发售的Wii和其他次世代主机的各种对比，不过我们不想和其他的公司竞争这个，增加更多的游戏人群才是我们的目标。我想那样的意义不仅仅是对NDS而言，在开发Wii主机玩家人群上我们也会更加努力。

记者： 关于NDSL和Wii主机出货量有限的问题，任天堂又是否能做出进一步改善呢？

岩田： 对于零售店里主机缺货的现象，真的是很对不起大家。NDSL现在每月的出货量为70万台，不过12月份将增加到150万台。关于Wii我们也在努力地生产着，请大家期待。

周边报道 2

《DQ IX》登陆掌机平台真的值得吗？



▶电视广告片中打出了DQ IX × NDS的画面。

在本次新作发表会召开前，就传出了各种有关《DQ IX》所登陆主机平台的猜想，但作为一款国民级RPG，大部分人都认为系列的正统续作还将登陆在家用机，只是新一轮家用机次世代大战刚刚打响，对于一向选择推出在普及率最高的主机平台的"《DQ》系列"而言，究竟应该推出在PS2、PS3，甚至PSP都成为关注的焦点，毕竟Wii主机上已经有了《DQ 剑神》，而NDS上也已经有了《DQMJ》，所以大家都觉得这次《DQ》系列新作选择PS阵营的可能性更大，甚至还从12月12日是PSP发售两周年这一点来推论可能是出在PSP上。但堀井雄二给我们的答案却是任氏掌机NDS。这款本应拥有高画面、音乐素质的游戏正统续作竟然选择机能有限的NDS平台，究竟是为了什么？还是让我们来看看下面的一组数据吧。

2000年度日本游戏市场总规模		5535亿日元
家用游戏市场规模	4480亿日元	占有率达77.4%
掌机游戏市场规模	1255亿日元	占有率达22.6%

2005年度日本游戏市场总规模		5177亿日元
家用游戏市场规模	2579亿日元	占有率达49.8%
掌机游戏市场规模	2598亿日元	占有率达50.2%

2006年度上半期日本游戏市场总规模	2711亿日元	
家用游戏市场规模	819亿日元	占有率达30.2%
掌机游戏市场规模	1892亿日元	占有率达69.8%

岩田聪说过，掌机已经逐步成为了游戏业界的主流。从数字上我们不难看出掌机在日本仅用两年的时间，就踢开家用机成为主导厂商的霸主，而在日本游戏产业出现萎缩的关键时刻，掌机撑起了游戏界的半边天，并且市场规模不断猛涨，从而带动整个游戏产业规模重新扩大，而在这其中起到决定性作用的正是NDS系列主机。如今NDS全球销量直逼3000万大关，两年在日本卖出1200万台的销售成绩在日本历次主机大战中也是绝无仅有的。“《DQ》系列”正统续作时隔12年重回任氏主机，而且登陆NDS掌机，这其中难以摆脱的是市场的诱惑。

■周边报道 3 “《DQ》系列”历代正统作品登陆主机及日本累计销量

游戏	发售时间	平台	累计销量
DQ	1986年5月27日	FC	149万套
DQ II 众神的恶灵	1987年1月26日	FC	241万套
DQ III 传说的终结	1988年2月10日	FC	380万套
DQ IV 被引导的人们	1990年2月11日	FC	304万套
DQ V 天空的新娘	1992年9月27日	SFC	280万套
DQ VI 幻之大陆	1995年12月9日	SFC	320万套
DQ VII 伊甸的战士们	2000年8月6日	PS	412万套
DQ VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	2004年11月27日	PS2	361万套

■周边报道 4

Square Enix股价上扬

コード	市場	名称	取引値		前日比	出来高	関連情報
[illegible]	東証1部	(株)スクウェア・エニックス	15:00	3,060	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	東証1部	[illegible]	15:00	28,500	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	東証1部	ソニー(株)	15:00	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

12月13日，就在Square Enix宣布《DQ IX》登陆NDS的第二天，公司股票收盘价就比昨日收盘价上涨了6.43%，充分显示出日本投资者对《DQ IX》登陆NDS平台相当看好。日本财经媒体在报道中也指出，《DQ IX》将会对未来主机的竞争产生重大影响。

■周边报道 5

《DQ IX》将会带来什么?

选择年末商战这个敏感时刻发布《DQ IX》，究竟会对主机造成多大的影响？这也是我们最为关心的。在《DQ IX》发布后，NDS销量上涨是没有悬念的，关键是上涨多少，成为了业界关注的又一话题。而如今，日本有史以来最为卖座的四大游戏系列——《口袋妖怪》、《马里奥》、《勇者斗恶龙》、《最终幻想》已经齐聚NDS掌机，究竟谁将成为最终的王者？《新超级马里奥兄弟》已经买了345.2万套，而《口袋妖怪 钻石·珍珠》已经卖了336.7万套，有人猜测《DQ IX》很有可能成为NDS上日本本土又一款突破400万销量的大作，究竟事实如何？还是让我们明年见分晓吧！



■周边报道 6

Square Enix火速发布PSP主机《最终幻想战略版》



在《DQ IX》发布后第二天，Square Enix正式发布了《最终幻想战略版》移植作品——《最终幻想战略版 狮子战争》(ファイナルファンタジ タクティクス 狮子战争)登陆PSP主机的消息，并在同时发表了登陆平台未公布的《最终幻想战略版 A2 封穴的魔导书》。刚刚将《DQ IX》给了NDS，现在又将《FFT》新作送给PSP，Square Enix每一个动作背后都有着独特的含义。

掌机情报站
POCKET GAME NEWS STATION

硬件 HARDWARE

岩田聪：Wii的热卖不会影响NDS销量



任天堂社长岩田聪近日表示，主机Wii的销售并没有影响到掌机的销量，并相信NDS系列主机还会达到预期的销售目标。

任天堂欧洲分社于当地时间12月13日发表，欧洲地区发售的次世代家用游戏主机Wii自12月8日以来两日累计销量为32万5000台。Wii首发后强劲的销售势头为任天堂又增添了一份活力，最近在日本地区的脱销让人们看到马里奥工厂未来的无限前景，但许多业内分析家却认为次世代主机Wii的成功将会影响到NDS的销售。原因很简单，在这个圣诞假日档中，消费者在预算有限的情况下，不得不在两者之间做出一个选择。

而任天堂社长岩田聪却对这种预测不以为然，他在一次路透社的访谈中表示，一些分析家说Wii最大的对手是NDS，但如果你看了感恩节期间NDS系列主机在美国的销售情况以及在Wii发售时日本本土NDS销售情况的话，你会发现这种冲击并没有他们想象的那么大。

到2007年3月31日这个财年结束，任天堂相信他们将会卖出600万台Wii，在日本卖出2000万台NDS系列主机，年度收益预期将达1450亿日元，达到60%的增长，年销售额达到45%增长，达7400亿日元。

岩田聪向路透社表示，他相信任天堂还将有机会重返曾有的巅峰期。他在谈及挫败竞争对手时说，用"信心"或许不是一个太有现实感的词，但这种可能性已经在浮现了(笑)。他还说道在没有卖出一台Wii和不确定Wii和NDS主机是否会相互残杀的时候，任天堂已经提出了当前的收入预报了。

另外，根据国外网站VG Charts发布的销售数据显示，Wii目前的销量足以让PS3汗颜，在上周末日本首发便卖出37万1936台，加上美国地区销量，目前全球已经卖出超过100万台，加上任天堂NDS系列掌机在过去两年中全球总销量已经突破3000万台，再加上《勇者斗恶龙Ⅸ》转战NDS平台(详情见本辑"卷首特报")，看来暴风掌机还要在日本刮起一股大旋风。

事件 EVENT

NDSL成为2006年最热卖商品！

从1990年开始日本SMBC调查机构每年都会发表一款最受欢迎的商品。而在日前宣布2006年的热卖商品中状元桂冠"横纲"(第一名的尊称)由任天堂的NDSL掌机摘取。以下是有关NDSL荣获桂冠的评论：

今年，以完全压倒性优势胜出并获得"横纲"的是NDSL及其对应游戏软件，主要理由有两个。第一，使用触摸笔这种简单而富有乐趣的操作方式容易被更多的人所接受；第二，软件涉及人群非常广，既有《脑白金》、《右脑的达人》这种面向中老年人以及妇女的游戏，也有诸如《动物之森》、《任天狗》这样能牢牢抓住年轻女性玩家的心的游戏。NDSL就这样不断地吸引着更多人购买并乐在其中。



话梅杂志&3DM-SMV

软件

PSP版《最终幻想战略版 狮子战争》公布



Square Enix公司官方于12月13日正式公布PSP平台S·RPG游戏《最终幻想战略版 狮子战争》(ファイナルファンタジータクティクス 狮子战争),目前本作的发售日和售价尚未确定。

《最终幻想战略版 狮子战争》是1997年发售的PS游戏《最终幻想战略版》的移植作品。前作由著名制作人松野泰己制作,累计销量达135万套。PSP版《最终幻想战略版 狮子战争》将会制作全新的过场动画,并将追加新职业"洋葱剑士"等游戏要素,游戏的LOGO也焕然一新。此次Square Enix公司先行公开了本作的游戏LOGO以及通过MOVIE再现的情节"草笛"的一副画面。



Square Enix公司表示,《最终幻想战略版 狮子战争》的官方网站已于12月16日12时(日本当地时间)进行预开放,还会有不少新情报公开。

另一款新作《最终幻想战略版 A2 封穴的魔导书》也同时发表,但目前但目前详细情报尚未公开。后续报道还请关注下辑《掌机王SP》相关报道。

事件

iQue产品体验会月底上海开展

从今年12月28日起至明年3月4日,在上海市江山大厦"iQue体验专区"(上海市肇嘉浜路1077号3楼)将举办iQue大型掌机推广及次世代主机Wii体验活动。届时iQue的iDSL、iQue micro以及同捆播放君都将以绝无仅有的推广价回馈广大玩家,并让玩家参加次世代主机Wii现场体验会,以零距离感受Wii所带来的革命性操作变革。现场除相关工作人员外还将有神秘嘉宾到场回答玩家的各种提问。另外,活动期间将举行各种别开生面的游戏比赛,获胜者将有机会赢得包含次世代主机Wii在内的丰厚奖品。



软件

Virtools 4.0为PSP提供全新开发平台

在游戏开发业界广泛使用的Virtools开发平台近日公布了他们的最新4.0版本,该版本最大的进化就在于提供对PSP游戏开发的支持。Konami发表的《Online Chess Kingdoms》(暂译:在线国际象棋王国),正是由开发商Leviathan公司采用Virtools技术制作的一款PSP游戏。采用Virtools 研发技术,不仅可以有效缩短研发时间,更能制作出高质量的游戏内容,Virtools可以大幅降低开发成本与技术门坎。Virtools技术提供了理想的开发架构,能协助各类的游戏开发商更有效益的研发不同平台的游戏,完成极具获利潜力的产品,它能让许多小型工作室甚至个人独立开发出一款高素质PSP游戏。



话梅杂志&3DM-SMV

硬件 HARDWARE

Sony、SanDisk联手开发超高速记忆棒

Sony和SanDisk近日联手公布了他们正在开发一种名为"Memory Stick PRO-HG"的超大容量记忆棒。并将于2007年1月发布所对应设备的接口标准。



随着数码相机等数码产品的数字图像，音乐以及电影等多媒体内容的应用日益广泛，对数字记录的芯片容量需求与日俱增，实时记录的数据增长量目前已开始以GB为单位，现在记录芯片已经难以满足需要。

"Memory Stick PRO-HG"的高性能正是为此而设计的，从4bit并行接口扩展为8bit并行接口，并将时钟频率从40MHz提高到60MHz，使它的数据传输速度可以达到480Mbps(换算为字节即60MB/s)，是目前"Memory Stick PRO"记忆棒速度的3倍。即使最低写入速度，由8bit并行接口进行转送时也能保证120Mbps(15MB/s)。"Memory Stick PRO-HG"系列同样有适合PSP的Duo短棒，"Memory Stick PRO-HG Duo"与"Memory Stick Duo"的尺寸完全相同。连接端是14针金手指，同样支持MagicGate著作权保护技术，另外它的最大容量也与"Memory Stick PRO"系列相同，可达32GB，完全能够满足数码爱好者的各种需求。

"Memory Stick PRO-HG"的读取设备能向下兼容"Memory Stick PRO"，而"Memory Stick PRO"读取设备也能使用"Memory Stick PRO-HG"记忆棒，但后者在使用时有可能虚拟成两块磁盘驱动器，而且无法实现超高速读写。

事件 EVENT

女性及老年玩家群增长，NDS成为"罪魁祸首"

英国的一家调查机构TNS Worldpanel Entertainment近日也发布了一份报告，称近年来，女性和老年人比从前的任何时代都更喜欢玩游戏，而传统的游戏玩家阵营也依旧十分稳固。

最近的4年中，45岁以上的消费者为自己购买游戏的数量增长了45%，女性的消费数量则更是上涨67%。游戏市场的基盘——男性玩家只增长了4%。而仅去年一年的时间里，45岁以上民众对游戏市场的贡献了8100万英镑，女性玩家的贡献甚至占到了整个市场容量的15%。尽管57%的游戏最终使用者年龄低于20岁，但在这个年龄段的购买者只占到了22%。大部分都是通过家长作为礼物获得的。

产生这种独特效应的原因，无疑在于NDS系列主机及软件造成的掌机风潮。



看到这样的调查结果任天堂公司也一定非常高兴，或者说，他们早已经料到了这样的结果。任天堂长期以来都致力于扩展游戏市场，NDSL上的多款游戏都是专门针对女性和中老年玩家。更不用说现在的Wii主机，完全已经达到了合家欢乐的效果，比起PS家族主机不断抬高游戏成本和效果的做法，任天堂的策略不但更加吸引游戏开发者，也更能吸引消费者购买他们的廉价主机及软件。

事件 EVENT

马里奥大叔身价10亿跻身虚拟财富排行榜



众所周知，美国财经杂志《福布斯》每年都会公布全球财富排行榜，但也许有人并不清楚，其实《福布斯》每年还会评选出一个全球虚拟人物财富排行榜。上榜的人并非现实世界里的真实富豪，而是出现在影视作品、小说和游戏中的角色，可不要小瞧这些虚拟的富豪们，他们中的许多人，身价可是超过数十亿甚至数百亿美元的。而我们的马里奥大叔也凭借修水管、救公主的独特本领身价10亿美元，列居15位，与《古墓丽影》劳拉·克劳福特一起作为游戏届赫赫有名的人物荣登"福布斯全球财富人物排行榜"。

话梅杂志&3DM-SMV

软件

《最终幻想·水晶编年史 命运指轮》新作试玩展开



"《最终幻想》系列"NDS主机新作、A·RPG《最终幻想·水晶编年史 命运指轮》(Final Fantasy Crystal Chronicles Ring of Fates)于12月16日、17日召开的"Jump Festa 2007"中公开了体验版供与会者试玩。

此次的体验版将有两个模式可供玩家选择，其一是可以体验主线剧情乐趣的"单机模式"，其二是体验战斗乐趣的"联机模式"，支持最多4人联机对战。本作的主人公是年幼的双胞胎姐弟尤利(弟)和谢茵卡(姐)，两人所居住的安宁、平静的小村庄却在某天突然发生了奇怪的事件，红色水晶的出现暗示着灾难的来临，当寄宿着邪恶之力的红色月光普照大地之时，残酷的命运齿轮开始了转动。近日Square Enix还宣布Wii主机也将有《最终幻想 水晶编年史》登陆，延续该系列在任氏家用机上的幻想。



《MGS》掀起掌上飓风 连获多家大奖

《潜龙谍影 掌上行动》真可谓刮起了一阵掌上飓风。自12月5日美版率先发售后，按照惯例，各国外媒体开始逐一对其进行"审判"，而在在接下的几天内，则不断爆出《潜龙谍影 掌上行动》获得各媒体评出的高分以及获得IGN、Gamespot多个游戏网站的编辑推荐奖，并且荣登《FAMI通》白金殿堂。

《瑞奇与叮当5》正式定名



原本PSP版的《瑞奇与叮当 携带版》正式被命名为《瑞奇与叮当5》，确认为该系列的正统续作，发售日为明年春季。这款游戏由High Impact工作室制作，也是该系列在PSP平台第一作。除了增加更多种武器、交通工具，还支持四人联机作战，该作预定于明年春发售。

《塞尔达传说 幻影沙漏》延期至明年10月？

美国游戏杂志《Game Informer》中的一篇最新报道刊载了有关"《塞尔达传说》系列"新作的传闻，传闻中还提到了NDS版《塞尔达传说 幻影沙漏》开发时间延长的消息，本作自今年3月23日公布，原定2007年早期发售，可能又将延期至2007年10月15日与玩家见面。

SCE官方发布PSP 3.02系统固件

SCE于12月6日发布了PSP主机新系统固件3.02，此次更新没有增加任何新功能，只是修正了PSP游戏《啪啦啪啦啪》在网络下载歌曲后，浏览器返回不了系统菜单的症状，并进一步加强了系统安全，但仍旧没有逃脱被最新破解软件模拟的宿命。

《时尚魔女 爱情与果实》销量突破100万

SEGA于11月22日发售的《时尚魔女 爱情与果实》累计销量已经轻松突破100万套，明年春预定还会推出《时尚魔女 爱情与果实 幸福魔法》的剧场版动画，魔女之风还会在NDS持续很久。



国外玩家拍卖PSP 开发机

一名国外玩家在EBAY上拍卖PSP游戏开发机，也就是PSP DEV KIT，目前价格为329美元(约人民币2500元)，据了解PSP开发机和开发工具包需要将近20至30万日元(约人民币20000元)的价格，以十分之一的价格拍卖如果交易成功岂不是要亏下血本。



周销量突破50万台 NDSL欧洲再创新高

任氏新一代家用机Wii发售迎来热卖，而NDSL掌机此时也不甘示弱，继续在欧洲创造着新的传奇。根据来自欧洲的最新统计数据，上周(12月4日–12月10日)NDSL在欧洲的销量达到了51万5千台，刷新了欧洲掌机的周销量新记录。NDS系列主机自2005年3月在欧洲发售以来，已经累计销售了850万台，而随着圣诞节和假期购物高峰的到来，NDSL掌机在今年12月的销量将有望得到进一步的提升。此外，任天堂的一位官方发言人还透露，刚刚在欧洲推出的粉红色NDSL主机格外受欢迎，各地的零售商都反应，主机大都是刚刚进货就被抢购一空。

话梅杂志&3DM-SMV

日本掌机软硬件周间销量榜

累计时间 2006 年 11 月 27 日～2006 年 12 月 3 日

软件部分

排名	游戏名	周间销量	累计销量
1 GBA	最终幻想VI Advance ファイナルファンタジーVI アドバンス Square Enix / RPG / 2006 年 11 月 30 日发售 / 4800 日元	13万7091套	13万7091套
2 NDS	口袋妖怪 钻石·珍珠 ポケットモンスター ダイヤモンド・パール Nintendo / RPG / 2006 年 9 月 28 日发售 / 4800 日元	10万 215套	337万2306套
3 NDS	JUMP 终极明星大乱斗 ジャンプアルティメットスターズ Nintendo / FTG / 2006 年 11 月 23 日发售 / 4800 日元	7万5810套	24万5550套
4 NDS	时尚魔女 爱情与果实 DS 收藏版 オシャレ魔女 ラブ and ベリー DSコレクション SEGA / ETC / 2006 年 11 月 22 日发售 / 4800 日元	6万6159套	49万1539套
5 NDS	事到如今已难以启齿 成人常识力锻炼 DS いまさら人には聞けない 大人の常识力トレーニングDS Nintendo / ETC / 2006 年 10 月 26 日发售 / 3800 日元	4万6737套	62万5970套
6 NDS	星之卡比 多罗奇团前来拜访 星のカービィ 参上! ドロッチェ团 Nintendo / ACT / 2006 年 10 月 19 日发售 / 4800 日元	3万8401套	35万2372套
7 NDS	新超级马里奥兄弟 ニュー・スーパーマリオブラザーズ Nintendo / ACT / 2006 年 5 月 25 日发售 / 4800 日元	2万8132套	343万5229套
8 NDS	东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS 东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング Nintendo / ETC / 2005 年 12 月 29 日发售 / 2800 日元	2万3878套	348万8589套
9 PSP	魔界战记 携带版 魔界战记ディスガイア PORTABLE 日本一 Software / S·RPG / 2006 年 11 月 30 日发售 / 4800 日元	2万1712套	2万1712套
10 NDS	游戏王 对战怪兽 GX 灵魂召唤者 游戏王デュエルモンスターズGX スピリット サモナー Konami / TAB / 2006 年 11 月 30 日发售 / 4980 日元	2万 521套	2万 521套

硬件部分

硬件名	周间销量	2006年累计销量	总销量
NDSL	18万821台	623万2942台	623万2942台
PSP	2万6605台	167万426台	423万6231台
GBASP	1820台	26万5171台	590万2102台
GBM	1516台	14万9393台	54万4238台
NDS	675台	133万94台	643万2375台

本次销量榜的No.1由GBA游戏《最终幻想VI Advance》夺得，从中我们不难看出《FF》在日本的深厚群众基础。《时尚魔女》让SEGA扬眉吐气了一把，不仅目前在日本国内的出货量已经突破了一百万大关，实际销量也已经超过了50万，相信随着圣诞档期的来临，消化掉剩下的出货量并不是难事。PSP方面本次有《魔界战记 携带版》上榜，作为移植作来说，这个成绩也算不过不失。

诂梅杂志&3DM-SMV

文 小志 编 马修

汉化讯息台

汉化者们的热情直到年末的这最后一个月也没有丝毫退减。尤其是PSP方面，15天内便有3款汉化作品发布；而NDS上除了《恶魔城》新作汉化版的顺利发布，《风来的西林DS》的汉化消息也浮出水面。接下来，将会有更多更好的汉化游戏等待着大家。

《PES6》汉化补丁ePT正式版



12月1日，经过成功汉化过《WE9携带版》的ePT小组的不懈努力，《PES6》(《WE10》欧版)的汉化正式版补丁1.0发布。兵贵神速，ePT小组11月30日晚上7点正式动工汉化本作，经过全体汉化者一宿的奋战，12月1日上午10点汉化完成。目前汉化版具备以下特点：菜单文本已经完整汉化，PSP独有无线联机模式也汉化完毕；不需要存档也可以实现默认全中文名单；配合存档可实现德甲球队的选择，但不含球衣；全真实队徽，包含德甲球队的队徽。

本作汉化人员包括：EPT_chengyu(菜单汉化、移植)、EPT_YRWWZ(存档移植)EPT_凤飞翱翔(存档制作)、EPT_雨朝旭岚、WEM_AMICLAN(图形文本)、EPT_YRWWZ(真实队徽移植)、EPT_狐疑0927(真实队徽制作)、NEOGEO64(技术支持)、EPT_雨朝旭岚(中文字库)。汉化者还特别感谢了足球游戏主题站(www.weshareit.net)以及掌机地带(www.cngba.com)对汉化给予的帮助。

在游戏发布后，汉化者们又进行了一系列更新，陆续发布了1.02，1.03等修正版，目前已更新至2.01版，和第一版相比，目前的版本修正了主菜单两处翻译不妥之处："大师联赛"改为"超级联赛"和内文翻译一致；同时，将主界面选项"联机模式"改为"无线联机"，更加贴切。

《圣女贞德》汉化测试预览版



12月2日，由PSPChina汉化组和雷神汉化组联合汉化的PSP大作《圣女贞德》，推出了汉化测试预览版。目前游戏的汉化进度如下：文本方面，菜单文本25%、菜单操作文本100%、物品文本20%、其他文本100%；图片方面，图片美化100%、帮助图片汉化35张、地名图片汉化57张、其他相关汉化3张。

本作的汉化人员包括策划：bluekiller、爱在天涯，程序：aeolusc、爱在天涯，美工：bluekiller、wcctarzan，图片翻译：koutan，剧情翻译：毛毛、跑调歌圣、 仆が側にいる、阿波罗一号、sgiou25858、gyb1972、sakurakee、haku1111，宣传：mozhongtao。感谢各位汉化者的辛勤劳动，希望完整的汉化版早日完成。

《最终幻想III》美版汉化版



12月3日，前"FF3DS联合汉化组"发布了NDS游戏《最终幻想Ⅲ》的美版汉化版，汉化者发布时提到：本汉化版在日文汉化版的文本基础上制作而成，故制作成员名单基本不变；本版去掉了日文版补丁的字库选择，实际上这个版本换上了新的字库，并且因为是美版的关系，本汉化版可以保证三行文本完美显示，而不会出现字体压线的问题。

因为汉化组只提供了汉化补丁，所以使用上需要注意，一定要使用原版ROM，并将文件名改成"FF3_US.NDS"，除了感谢众多默默奉献着的汉化人员，汉化组也再度感谢了NDSBBS论坛、NDSMAN论坛 、Levelup论坛以及天幻网给予的无私支持。

《恶魔城 迷宫的画廊》完全中文汉化版



12月5日，YYJoy汉化小组顺利发布了NDS游戏《恶魔城 迷宫的画廊》的完全中文汉化版，本作的素质自然无需多言，而由拥有丰富"《恶魔城》系列"汉化经验的Shikeyu操刀破解的汉化版更是值得一玩。本作在施大侠的带领下火速完成，并且汉化质量相当高。笔者测试后发现，和以往不同，本作的文字翻译上显得相当前卫，口语化的语言风格让人明显感觉到汉化者们经过了反复的斟酌和润色，而且除了菜单选项部分保留了英文，游戏中其他部分已经全部汉化，再次感谢汉化者们的辛勤制作。



《中原的霸者 三国将星传》简繁汉化版



12月12日，是PSP主机发售2周年纪念日，而这一天，雷神汉化组在雷神游戏论坛(http://bbs.pspper.com/)的"雷神汉化组专享区"发布了他们独立汉化完成的PSP作品《中原的霸者 三国将星传》的简繁汉化版。

发布者ApolloNo1谦虚地说："本作的汉化完成全靠广大玩家的全力支持，才使得他们有了动力和恒心完成。"汉化人员包括程序员：爱在天涯，翻译：猎狐犬、ApolloNo1，他们还特别感谢了雷神汉化组的日文专家毛毛以及几位因故提前离开的前期翻译人员。



从翻译到对字模的校对、补遗，种种汉化程序让汉化者体会到了工作的辛苦，这样的经历也让汉化者们感受到了一种前所未有的责任感，希望他们在今后的日子中可以为大家带来更多精彩的汉化作品。

《卧虎藏龙》汉化版



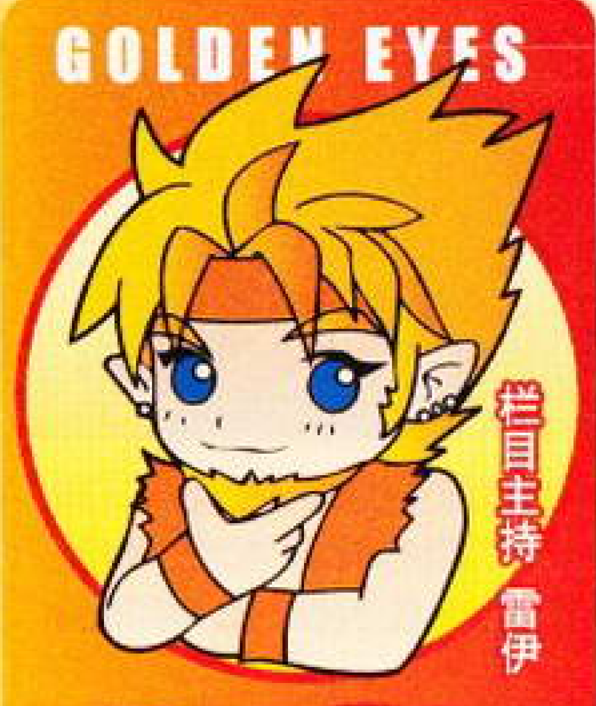
由廖永新(WaXenSonnY)汉化的GBA作品《卧虎藏龙》的汉化版于12月12日发布在CNGBA论坛发布，汉化者把这个游戏当作了一份提前的圣诞礼物送给玩家，他特别感谢了Air Team的组长空气在汉化本作上给予的帮助，并且公布了自己的下一部汉化作品——GBA版《三国志·孔明传》，希望他能够顺利完成。

《龙珠Z 悟空的遗产2》简体中文测试版

EZ论坛(http://bbs.emu-zone.org/newbbs/)注册会员lirdrepus12月14日发布了GBA作品《龙珠Z 悟空的遗产2》的简体中文测试版，根据汉化者提供的信息，可以得知目前该补丁完成了98%的汉化，还有少量文本无法翻译，恳请大家谅解。由于当天发布的补丁出现死机BUG，发布者在15日更新了修正版补丁，解决了死机的问题。本作汉化人员包括SuperJill、Crysta、千叶悠一、dv(C)890等，汉化组还特别感谢了九村、灰米、梦天对汉化给予的帮助。



完稿前得到的消息，刚刚发售的《风来的西林DS》汉化已经启动，已经公布的汉化人员名单中有来自汉化组的主力成员，也有对"《风来》系列"了如指掌的达人玩家，相信本作的汉化素质会有所保证，让我们静静等待本作的汉化完成。



掌机黄金眼

POCKETGAMES GOLDEN EYES

"《WE》系列"在PSP上的最新作品《职业进化足球6》(即日版的《WE10 无所不在》)比起前作来有了一定程度的进化，将不亚于家用机版的《WE》带给了PSP玩家。而同样由Konami精心打造的《潜龙谍影 掌上行动》也让PSP玩家们体验到了正统《MGS》的魅力，联机作战更是乐趣十足。NDS的《游戏王》新作加入了Wi-Fi功能，让对战更加便捷。

POCKETGAMES

职业进化足球6

Pro Evolution Soccer 6

UMD■Konami■SPG■2006年10月27日■1～2人■无对应周边■1280KB



PSP

画面 / 音效 / 系统

LIKY：加入了大师联赛后，本作总算弥补了前作留给大家的遗憾，虽说没能像家用机版那样保留球员的成长系统，但也无伤大雅了。不过没有实况解说仍然是玩家心中的痛，可怕的是进球后突然冒出来的两句人语异常突兀，还不如去掉。除去以上这点本作整体素质还是相当高的，已经非常接近PS2版的水准，尤其是细节方面的处理一点不马虎，强力推荐。推荐

软饼干：作为一款掌机上的"实况足球"，本作在保持系列一贯优良的画面外，出色的手感以及高真实度的优点也依旧保持。相比较PSP前作，作为本作最大卖点，也是实况玩家们最关心的大师联赛模式也终于闪亮登场，而同样是新加入的原创人物编辑模式，也是玩家发挥恶搞能力的地方，乐趣十足。最后想说的是，没有解说的足球踢起来总感觉很郁闷。

米路：作为系列登陆PSP主机的第二作，本作保持了该系列高画质的特色，并且在前作基础上提高了光影效果及多边形数量，看上去人物更加精细。游戏动作以家用机10代为基础制作，操作起来感觉更加细腻、流畅，而且加入了家用机的大师联赛模式，让这款掌上足球更具耐玩性。原创人物编辑模式还能让玩家把自己也加入到球队中，喜欢该系列的玩家可绝对不要错过本作。推荐

潜龙谍影 掌上行动

Metal Gear Solid Portable Ops

UMD■Konami■ACT■2006年12月5日■1人■对应GPS接收器■192KB



PSP

画面 / 音效 / 系统

软饼干：赞美的语句就不多说了，作为一款掌机平台上的游戏，太过与PS2版前作比较的话也只是吹毛求疵的做法。本作剧情比较平淡，对人物的刻画不够深入，漫画式过场这种表达方式确实有让人眼前一亮，但大部分的对话都只有字幕而没有语音。地图式任务制模式也许是比较适合掌机平台，但缺乏流畅度的游戏感受并不是大多数玩家都买帐的。推荐

LIKY：虽然本作的画面水准直逼家用机，但没有了电影般的过场动画让本作还是缺少了家用机版的厚重和大气。系统方面的改良值得称赞，厂商的确是在用心地为PSP量身打造，如RPG游戏一般的士兵收集要素非常符合掌机的特性，也让人极为投入。多人联机无疑是本作另一大卖点，尤其是上网对战时相当刺激和激烈。总体而言是一款完成度极高的作品。推荐

米路：经过两年的等待，系列正统动作游戏终于登陆PSP了。本作系统非常独特，以收集杂兵组建自己的部队为目标绝对是本作独创，这种独特的设定大大丰富了游戏的耐玩性，你甚至可以将BOSS也拉拢到自己的旗下，操作BOSS进行游戏。本作还配合了PSP诸多功能量身打造丰富要素，GPS、Wi-Fi网络联机、存档联动，各种隐藏设定让人玩起来乐趣无穷。推荐

捉猴啦 比波猴赛车

サルゲッチュ ピポサルレーサー

UMD□SCE□RAC□2008年12月7日□1～8人□无对应周边□218KB



画面 音效 系统

铭风 另类的赛车游戏，在赛车时能够改变赛车形态，以此调整速度和甩尾能力。本是个很好的创意，但由于攻击道具十分容易获得，经常你还没让形态能力发挥作用就转圈倒下了。自定义配件能让能力上升，但一定要使用该赛车通过联赛后才能购买，而且一次不能全部开启，加上联赛就四种跑道，让游戏过程变成了反复挑战一个联赛，过程十分单调。

雷伊 乍一看有点像《马里奥赛车》，但一玩就会发现是款“画虎不成反类犬”的作品。游戏的过程总体来说比较单调，过少的赛道数、道具数和曲目数都让游戏显得像一款半成品。能够自己改造赛车的点子虽然不错，但实际存在意义却并不大，游戏在操作方面也显得比较生硬。如果对可爱的比波猴们没有兴趣，完全没有理由把游戏时间浪费在这款作品上。

琉璃 轻松的本作绝对适合在茶余饭后拿出来休闲一番，不过相较于同类型的“马车”来说，游戏的很多方面制作得都略显生硬。虽然猴子们的赛车造型看起来都很搞笑，但是实际操作起来却并不轻松，特别是赛车加速时的感觉尤其觉得僵硬。过高的难度也是不能让人充分享受本作的原因之一。本作在音乐方面有些让人失望，不停重复的几句“歌词”实在是听得人心烦。

游戏王对战怪兽GX 灵魂召唤者

游戏王デュエルモンスターズGX ス

卡片(1G)□Konami□TAB□2008年11月30日□1～2人□对应任天堂Wi-Fi连接□自带记忆功能



画面 音效 系统

米路 “《游戏王》系列”作为Konami旗下一款广受玩家欢迎的作品，一向以丰富的卡片收集要素和紧张的联机对战拥有大批FANS。本作不但能让玩家体会到卡片收集的乐趣，还以《游戏王GX》动画情节为蓝本，加入WFC全球网络对战以及精灵收集系统，丰富的隐藏要素实在让人欲罢不能。本作在战斗画面上也作出不少进化，尤其是一些特殊卡片召唤场景实在震撼十足。

推荐

胧月 尽管《游戏王》的人气无论动画还是游戏都在走下坡路，但不可否认游戏的素质依旧在稳步发展。本作作为“《游戏王》系列”里很正统的一款TAB，能很好地满足玩家的收集和对战欲望，严谨的规则和数量众多的卡片让人欲罢不能。支持Wi-Fi对战的功能更会让玩家义无反顾地投入大量时间，推荐追求对战极意的系列玩家仔细品味。

雷伊 又是一款由《游戏王》改编而成的作品。游戏的系统在经过多次进化后已经颇为完善，相信只要是系列一贯的FANS肯定不会对其失望。本作中的卡片数量非常丰富，卡片的收集乐趣得到了很好的保留。游戏在操作上针对NDS的特性，可以全程用触控笔来操作。另外，在之前作品的基础上，本作还首次加入了Wi-Fi对战功能，更方便地实现了玩家之间的对战。

索斯兽战斗竞技场

ゾイドバトルコロシアム

卡带(512M)□Takaratomy□AVG□2008年12月30日□1～2人□无对应周边□自带记忆功能



画面 音效 系统

铭风 和《甲虫王者》一样，根据日本街机厅内的卡片对战机器改编而来。战斗系统类似猜拳，很简单。不过上屏出现的魄力十足的战斗场面还是有点看头。游戏充分利用了NDS的机能，对话和编辑卡片都只能靠点击屏幕，同时在战斗中的蓄力攻击也要利用到触控笔。游戏最大的卖点还是系列原作的人物和机械索斯兽，收集卡片可说是游戏中最大目的了。

胧月 作为卡片游戏来说，卡片丰富度还颇让人满意，众多索斯兽和人气角色很容易抓住人心。不过全程触摸屏的操作方式不那么有亲和力，编辑卡片时虽然很方便，但是一些基本按键就可解决的操作硬交给触摸屏则显得很生硬。战斗系统很简单，给人以外强中干的感觉，好在触摸屏的一些特殊操作缓和了战斗的无聊度，总体是一款“看”上去还不错的游戏。

马修 《中央大陆战记》又和大家见面了，不过变成了卡片对战形式——卡片对战只是表面，实际上的对战是猜拳，和《甲虫王者》类似，但感觉有点无聊。游戏的音乐一般，但战斗的画面很有魄力。全触摸屏操作方式需要适应一下。游戏的卡片的数目多，收录的机械索斯兽达到60种，其中人气角色达到30多种，相信系列爱好者会为之欣喜。

风雨传说

◆NBGI◆RPG◆2006年10月26日◆日版

◆1～4人◆自带记忆功能◆512M◆4800日元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 17 游戏时间：20小时 文 琉璃

起初听闻掌机上要推出"《传说》系列"正作时，笔者的心中不免一阵欣喜。说实话，Namco从来只把掌机当作是"《传说》系列"的移植和外传平台，这一次能狠下心在掌机推出正作，实属出人意料之举。可是，当游戏画面、世界观、任务设定一公布，笔者就完全失望了。

粗糙？

虽然笔者一直告诫自己，既然本作是推出在NDS上，就不能像其他的"《传说》系列"作品一样的对游戏画面要求期待过高，但是等实际看到游戏时还是让人大失所望！没错，确实《风雨》已经是NDS游戏中画面比较上乘的，但是，为什么不能根据NDS的机能做一款更适合表现它画面的《传说》呢？如此丢帧、锯齿横行的"多边形传说"实在是在挑战笔者对游戏画面的忍耐极限！如果《风雨》做成一款2D游戏，笔者也就不用在这为此嚼舌根子了。

那所谓的厂商创新的2D与3D相接合的片头又是怎么一回事？怎么看那都是偷工减料的产物，总共加起来不超过10秒的2D部分和一大堆东拼西凑的3D画面，着实连一般游戏的预告片都不如。实在是让人忍不住想对其怒吼："还我们熟悉的2D片头来！"

那么游戏的实际画面表现又如何呢？如果说大场景画面还能让人勉强接受的话，那么角色就让人太失望了。模糊的3D渲染实在只能让人用"粗糙"来形容。甚至可以这么说，将游戏认真玩过两遍的笔者对角色的印象仍然停留在游戏公布时的人设图上。

不爽！

"就算没有画面的保证，至少这也是《传说》的作品，那么我们还能从爽快的战斗中找回感觉吧。"要是你这么想就大错特错了！本作沿用了《重生传说》颇受争议的三线战斗系统，如果说《重生》中这个系统的战斗只是让人觉得打起来觉得不爽快的话，那么《风雨》中的三线系统就是让战斗完全失去了流畅感。

当你在感叹本作中敌人懂得使用三线系统夹击角色的同时，你一定也在感慨本作同伴的AI为何如此之低！常常看着自己被敌人群殴致死，负责加血的同伴却在一旁用杖敲打敌兵，此时除了"orz"以外实在想不出有什么词能形容笔者心情的。唉，还不如自己选择使用加血角色躲在角落为同伴回复来得轻松呢。

除此之外，游戏还有一个超不体贴的设定，就是角色的特技设定。为什么每个角色只能使用4个设定招术？这根本不够用嘛！完全不能理解厂商的想法，究竟是在精简系统呢，还是单纯因为机能限制？

突兀？

短短10小时不到就能通关的《风雨》绝对是《传说》史上的最短之作，短短一天之内便能将其打穿，不说是让人意犹未尽吧，但总觉得故事似乎不应该就这么完结。本作的剧情上怎么看都和游戏本身素质一样是半成品，单纯说事件之间连接得很突兀也就算了，可是总觉得情节透着让人熟悉的感觉。"牺牲数万人的生命来炼就红色晶石，不老不死的最终BOSS的目的只是为了打开异界之门。"为何这些桥段与《钢之炼金术士》如此相似？"《传说》系列"的剧情素来都是以曲折、感人且独特而著称的，从来没有过哪一作的剧情出现过与其他作品类似的情况。姑且算《风雨》参考了其他作品，但您也不能如此照搬啊！

让笔者颇感郁闷的还有一点就是，故事看不懂了。大多数玩了此作的玩家估计也和笔者有一样的感受，"什么，你说凯乌斯和露齐乌斯是双胞胎？我只知道他们是兄弟，可没听说他们是孪生兄弟啊？"、"还有罗米到底有怎样的身世？"、"那么国王到底是什么的存在？"……到底是我们错过了某些重要桥段，还是您老根本没提？

故事短了，那么对于角色的性格、心理刻画自然就无法做到面面俱到了，但如果连角色本身的存在感都变得异常薄弱，那就不太合适了。如果没有最后和阿莉亚莫名其妙的恋情发展，笔者都快将这个正气凛然的王子哥哥遗忘了。如果说露比娅和凯乌斯是通过日常的拌嘴来推进感情的发展，那么可怜的缇尔吉斯又是什么时候爱上阿莉亚的呢？

忘却！

唉，继续抱怨下去也不能改变所有人对这游戏失望的态度。作为一个"《传说》Fan"，《风雨》只是一次又一次地打击了笔者对《传说》的爱。要让所有的"《传说》系列"死忠接受本作恐怕很难，在"爱"与"执着"面前我们难以抉择……还是把这个游戏悄悄地遗忘在风中吧！

展望2007

2006即将过去，NDS和PSP在掌机市场上酣战了两年，NDSL意气风发，PSP则在年末则再显进取之势。2006年，风云变幻的业界发生了太多太多的事情，2007年，掌机市场又将走向何方？本文将从动荡中开始的2007年的序幕着笔，与您一起展望2007！

话梅杂志&3DM-SMV

2006年底分别发生了两件事，他们的发生注定了2007年的腥风血雨。

其一，11月30日，SCEI高层地震，久多良木健实权被夺。

其二，12月12日，Square Enix公开了NDS的《勇者斗恶龙IX》。

久多良木健的退位意味着一个旧时代的结束，《勇者斗恶龙IX》的公布或许将成为新时代的开始。2007年，即将在这场激烈的变革中开幕。

2007 风暴中开幕

文 Lancer

SCEI 新时代

2006年11月30日，对于SCEI来说，这一天将会是一个具有历史意义的日子。当年末商战进行得如火如荼，各大主机打得不可开交之时，SCEI静悄悄地在其官方网站上放出了一则人事调整声明：原SCEI总裁兼首席执行官久多良木健升任为SCEI主席，SCEI总裁职务由原SCEA总裁平井一夫接任。这则声明表面上是皆大欢喜的全员升职，久多良木健经历了从2005年开始的事业低潮后，仿佛迎来了希望的曙光。然而对日本企业界惯例以及索尼内部权力结构熟悉的人们，却可以从中解读一条令人震惊的信息：久多良木健的权力正被逐步架空！



▲"PS之父"——久多良木健。

注重礼仪的日本企业界常以"升职为主席"的名义掩饰退休或降职的事实，而实权则是转移到管理日常事务的总裁手中。SCEI的管理层变动之后，平井一夫已经被从美国调往日本总部，逐步成为SCEI集团的最高决策者。而在索尼社内，以嚣张跋扈著称的久多良木健终于在PSP和PS3相继陷入危局之后失去了最后的堡垒，索尼高层对久多良木健的权力移交进行得如此迅速而迫不及待，以至于尚未等到年度财政结算，便在年关将近之时匆匆完成了这场足以影响整个游戏业的大变动。

2007年将会是SCEI平井时代的第一年，这位总是面带一脸夸张笑容的45岁的管理者与久多良木健有着截然不同的行事风格。久多良木健是工程师出身，对于硬件性能十分注重，以至于当



■E3上的平井一夫。

话梅杂志&3DM-SMV

PS3技术开发陷入僵局之时，久多良木健甚至忽略了第三方的存在，对于Take-Two、育碧等强势第三方合作伙伴都不理不睬，白白损失了《GTA4》、《刺客信条》等大作的独占权。出生在富裕的银行家家庭的平井一夫则是一个典型的市场家，1984年加入CBS/Sony后便成为索尼音乐的全球推广者。1995年，爱好游戏的平井一夫被派往刚成立不久的SCEA开拓美国游戏市场，成为PS在美国获得成功的头号功臣。其后PS2在美国取得的轰动性成功更是体现了平井一夫善于拉拢第三方的卓越才能，在《娱乐周刊》评选的全球娱乐业顶尖管理者中，平井一夫排名第四。

与久多良木健相比，平井一夫更加注重软件的重要性，目前正在大力提拔SCEI社内软件系的管理人员，而硬件系方面的管理者则由被打入冷宫的久多良木健率领。因此本次高层变动一度被分析家认为是SCEI从硬件商向软件商转化的信号，更是有分析家惊呼："今后不会再有PS4！"此言固然有哗众取宠之嫌，不过SCEI正在大力加强游戏研发实力是近年来有目共睹的趋势，而这对于已经或准备购入索尼系主机的玩家来说绝对是一剂强心针。从2005年开始，SCEI接连收购了多家实力型制作室，包括《海豹突击队》的开发商Zipper Interactive、《杀戮地带》的开发商Guerrilla等，2005年9月SCEI成立了"全球制作室"(SCEWWS)进一步大规模招兵买马。在SCEI

2007——风暴中开幕


■菲尔·哈里森

倾尽全社之力为PS3的硬件生产忙得晕头转向的2006年，我们还无法看到SCEWWS的多大作为，但在2007年，这家已经暗中集结了强大能量的巨型游戏开发集结体必然将发出耀眼的光芒。

据SCEWW总裁菲尔·哈里森透露，仅SCEI第一方正在开发的游戏就有190款，其中100款为PS3游戏，另外90款为PS2和PSP游戏。从这个数字中，我们可以看到索尼对PS3的战略倾斜，但这并不意味着PSP已经遭到冷落。11月，PSP在《GTA》、《杀戮地带》、《海豹突击队》等大作的推动下不负众望地摆脱萎靡趋势，销量增幅高达280.5%，软件销量增幅也达到了167.9%。虽然与NDS相比仍然存在较大差距，但PSP上的第三方游戏销量已大幅超越NDS。当年末商战的硝烟散尽，各企业在盘点全年业绩时，这将会成为他们决定下一阶段重点支持对象的重要依据。

2007 暴风雨

在索尼的构想中，PSP是一部生命力至少10年的掌机，对于PSP的发展速度索尼并不焦急。当年PS打入游戏市场，用了两年时间才突破千万销量，而PSP只用了不到一年，对于一部新掌机来说已经是相当惊人的成绩，因此当PS3像黑洞般吸走了无数资源时，SCEI毫不犹豫地放缓了PSP的进度，将兵力集结于PS3。2006年5月后，NDS的"触摸世纪"战略在全球范围铺开，而正处于PS3研发后期最关键阶段的索尼已无暇应对，导致一度超越NDS的PSP终于呈现败相。NDS血洗PSP的势头如今已发展到极其危险的境地，即使是在PSP表现出色的11月，NDS在美国的销量仍然达到了PSP的两倍，二者的差距有不断拉大的趋势。进入PSP上市的第三个年头，索尼必须要拿出真正的杀手锏了。


▲面对NDSL的步步紧逼，2007年PSP将如何守住来之不易的掌机市场？

2007年，在崭新的平井时代里，我们除了会看到PS3的一系列大动作外，也将看到被逼至墙角的PSP展开艰苦卓绝的反击战。推动硬件销量的万年法宝有三：一、降价，二、大作，三、新机型。而这三样法宝索尼一个都还没用上。《GTA》、《MGS》、《WE》这些来自第三方的响当当的品牌都已经在PSP上推出，反而是SCE自身

毫无动静，其最具市场拉动力的《GT赛车》至今没有消息。PSP的用户基数不低，但即便是以《GTA》的号召力，也总是无法在软件销售上打开突破口。长期无法为PSP建立一个有效的商业模型，是PSP输给NDS的最主要原因。在全球范围内，PSP与NDS的竞争在初期具有明显的优势，而当任天堂用"触摸世纪"为NDS创造了一个最贴切的商业模式后，PSP开始呈现败相。宣传费高达7亿日元的《乐克乐克》是索尼开拓PSP新商业模式的一次努力，可惜以失败告终。要制造社会效应，索尼需要一个类似"触摸世纪"的宣传计划，用横向相关的系列化作品为PSP贴身打造一种最适合的游戏类型，并引导第三方朝共同的方向发展。不过根据"触摸世纪"的经验，没有至少100亿日元的投资不可能玩转这种闪电式的造星运动，而在PS3根基尚未牢靠之前，索尼恐怕很难抽出这样一笔巨额费用。

在掌上电子设备的世界中，工业设计这个印象分足以令一款产品的销量提高50%，而提起电子产品的工业设计，大多数人的脑子里会立刻浮现出两个名字：苹果和索尼。已经推出了PSone和PStwo的索尼没有理由错过"PSPone"，而轻薄化的PSP对于所有掌上娱乐设备的爱好者都将是致命的诱惑。不过PSP本身已经是工业设计的一个奇迹，它的内部空间紧凑得不可思议，顶着UMD光驱和大容量电池这两副硕大的骨骼，本已十分窈窕的PSP着实很难再进行瘦身。关于PSP的新机型，流传更广的说法是硬盘版PSP。"美国技术研究"公司分析家P.J. McNealy认为，索尼很可能于明年春季推出两款PSP新机型，其中一款附带微硬盘，另一款附带大容量闪存，而二者的价格仍然保持1 99美元甚至更低。不过微硬盘的高昂成本对于财政状况水深火热的索尼来说十分奢侈的，有消息显示，索尼确实曾打算推出硬盘版PSP，但出 于成本考虑已将其无限期搁置。

降价是现阶段较为可行的措施。PSP价格的坚挺程度超出了大多数人的预期，但在NDS穷追猛打、iPod如日中天、多媒体手机如野火燎原的情况下，成本早已降到价格线下的PSP实在没有不降价的理由和底气，而降价的最佳时期将会是PSP版《GT赛车4》的上市之日，当然，其前提是这款已经公布了将近三年的千万级大作还没有像《GT赛车HD》一样被悄然扼死在摇篮中。



▲PSP版《GT赛车4》，是否会在关键时刻重拳出击?

2006年的"PlayStation Meeting"在令人愕然的沉闷和低调中静悄悄地绽放，从业绩总结到未来展望，没有一样能体现这位当今游戏业界霸主的王者气息。PSP已经没有多少芳华岁月让索尼坦然虚度，当20 07年的PS Meeting再次召开，索尼，请让我们再听一次霸王的怒吼!

但愿，一切只是暴风雨前的寂静。

任天堂 爱神的人

《圣经》说："我们晓得，万事都互相效力，叫爱神的人得益处。"

任天堂的领袖们定然都是爱神的人，否则不会得到如此多的眷顾。"谋事在人，成事在天"的信条贯穿着这家百年老铺的兴衰起伏，每次即将万劫不复之时，它总是让人猝不及防地骤然翻身，且成功得让人头晕目眩。2006年的年末商战任天堂又一次毫无悬念地笑傲江湖，倒不是因为Wii革了游戏的命，而是手掌的方寸之地间再次创造了一个奇迹。2006年11月，美国游戏市场总零售额比去年同期增长34%，不过这并不是最让人惊讶的数字，甚至NDS当月91.8万台的销售数字也是我们完全可以理解的，但在排名第二的PS2和排名第四的Xbox 360间竟硬生生地插了一个GBA，这部被不少人认为正在退出历史舞台的掌机，以64.2万台的销量进入了北美11月主机销量前三甲，销量比PSP足足高出了23万台!任天堂是一个具有极强家庭亲和力的品牌，根据去年美国多家市调公司的调查统计，在8～12岁的少儿族群中，任天堂以42%的支持率当选美国少儿最受欢迎品牌，比排名第二的迪士尼高出6%。在以"送礼经济"为特征的年末商战里，任天堂的

产品是家长们优先选择的对象，因此在11月的美国游戏机总销量中，任天堂占了55%的份额。在日本，NDS奇迹仍在继续，11月份其销量达到了55万台，而PSP同期仅为8.6万台。在前11个月内，NDS已经在日本卖出了750万台，PSP仅为160万台。软件销量的比例更为悬殊，NDS游戏11个月内于日本总销量高达2700万套，而PSP仅为280万套。

夏季以来，任天堂因为NDS的强势热销已数次提高了财务预期，最新的预期数字为本财年内运营利润达1450亿日元，同比增长60.5%；销售额达7400亿日元，同比增长45%。而根据路透社分析，任天堂的运营利润将达到1538亿日元。今年10月，任天堂将NDS年销量从预期1700万提高到2000万，而索尼将PSP的销量则从预期的1200万下调到900万。


▲老少皆宜的GBA。

2007——风暴中开幕

17年前《俄罗斯方块》的风暴持续了两年，掐指算来，明年4月之后"脑白金风暴"在日本的两年之期也即将到头。对此，岩田聡早已有所警觉："今年日本市场有点反常，由于实在过于乐观，这样的势头恐怕无法维持太久。"不过"脑白金"的烈火已经烧到了欧美，下一财年，欧美将成为NDS的主力市场。美国掌机市场尚有大量潜在空间等待挖掘，虽然11月份NDS以压倒性优势成为最畅销的主机，但其游戏已经连续两个月未打入销量榜前10名。PSP销量虽然不到NDS的一半，但至少在秋季内，其软件数量与质量均令人满意，在美国权威游戏网站IGN评选的12款9分以上的PSP游戏中，有9款为2006年发售的作品。来自第三方的阻力是"脑白金风暴"难以在美国全力发威的重要原因，任天堂所引导的游戏潮流具有明显的排他性，凡是第三方的跟风作品都难取得成功，因此"脑白金风暴"是在欧美具有更强影响力和软件实力的EA等公司绝对不愿意看到的现象，"触摸世纪"已经在欧美取得初步成功的情况下，欧美主流厂商丝毫不为所动，EA的风格和模式仍然是欧美市场的主流，"脑白金"式游戏无法形成足够强大的社会效应，任天堂的下一步战略就很难得以实施。

DQ IX NDS的转型

当"脑白金风暴"散去，任天堂需要创造一场新的风暴才能让已经站在云端的NDS不至于迅速沉沦。12月12日，在PSP诞生两周年的日子里，我们看到了这样一场风暴的来临。

12月10日，日本《读卖新闻》"This Week"当周事件预告专栏中一条几乎被隐没的消息引起了人们的注意，该媒体预告12月12日Square Enix将会举办《勇者斗恶龙》新作发布会，联想到12日正好是PSP上市2周年，人们不禁开始对PSP版《DQ》新作浮想联翩。十年前，Enix社长福岛康博在PS全球出货1000万台庆祝酒会上宣布：《勇者斗恶龙VII》将会成为PS的独占游戏！此举在某种程度上宣告了32位机时代PS的大获全胜。十年后，当索尼的支持者们期待着SE用日本国民级游戏将PSP拯救于水火之中时，这位昔日奠定了SCE霸主地位的盟友却义无反顾地投入了任天堂的怀抱，当艰难跋涉的PSP身心俱疲地庆祝上市2周年时，SE在其头上毫不留情地踩了一脚——



这致命的一脚几乎踹掉了PSP翻身的希望。当2006年即将结束时，NDS版《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》的公布为口沫四溅的次世代争论泼了一盆冷水，让人们再次关注起几乎胜负已分的掌机业格局。12月之前，《DQ IX》花落谁家一直是人们津津乐道的话题，而人们能够想到的候选对象只有PS3和Wii——将日本国民RPG正统续作出在掌机上？如果是在12月之前，这种猜测恐怕会被认为是心智不健全者的臆想，令PSP的支持者们绝望的是，这竟然是现实。



SE会长福岛康博曾说："我们只在最成功的主机上推出《DQ》。"2006年，日本掌机游戏市场规模已经超越家用机，今年上半年，掌机市场占日本整体游戏市场将近60%的份额，今年内，NDS的销量更是PSP、PS2的总和的两倍以上。NDS确实是《DQ IX》的最佳归宿，更何况X360在日本难成大器，而PS3与Wii又前途未卜。但要打破20年的传统，将《DQ》正统续作率先奉献给掌机毕竟是一个具有风险的决定，在NDS上，《DQ》这种传统RPG不见得能卖过脑锻炼游戏。在《DQ IX》花落NDS的事实背后，少不了任天堂的推波助澜。

有了《DQ IX》，任天堂为"脑白金风暴"后的NDS留下了后招，甚至这款游戏的发售时间也被巧妙地安排在了2007年中——这段时期原本可能成为脑白金热消退后NDS最艰难的阶段。《DQ IX》的公布是NDS转型的信号，通过开拓新市场获得了巨大成功后，NDS已经成为第三方的重点支持对象。其实，以传统游戏类型为支柱的第三方并没有从NDS的新玩家群中得到多少好处，《最终幻想 III》卖到断货，但仍不及当年的《最终幻想战略版Advance》(该作全球销量将近300万)，要让第三方进一步加强对NDS的支持力度，任天堂必须巩固传统玩家市场。

2007年夏季之后，以《DQ IX》为代表的传统游戏类型将会在NDS上达到高潮，在吸引更多传统玩家的同时，将会让更多从脑力锻炼游戏开始接触游戏的人们成为真正的玩家，而PSP的生存空间将会被进一步压缩。从任天堂的整体战略角度而言，扩大第三方对任系主机的支持有利于进一步削弱索尼的力量，从而为Wii铺平道路。这次向PSP献出的"2周岁大礼"用意阴毒无比，其目的是以最大的戏剧性和讽刺性效果告诉第三方：PSP大势已去，SCE命不久矣！一竿子掀翻PSP的同时，也狠狠地抽了PS3一巴掌。掌机从来都是任天堂吸引第三方的有力筹码，有了《DQ IX》这张王牌兼风向标，不愁第三方不心旌荡漾。

看着久多良木健黯然下台，《DQ IX》高调登场，岩田聪这段时间定然心情大好。接下来，岩田聪和福岛康博都该想想如何喂饱SE以及《DQ IX》了——按照掌机游戏和家用机的售价比，《DQ IX》至少要达到600万套的销量才能实现以往正统续作的收益水平。《DQ IX》是SE 2007财政年度的顶梁柱，该作的销量不仅将影响到SE下一阶段的阵营倾向，也会对观望中的其他第三方的态度产生影响。



▲"《DQ》系列"正统续作首次登陆掌机平台。

第三方 次世代夹缝

当次世代的竞争局势一片迷茫之时，掌机市场的战局正日益明朗。但在脑力游戏一统江湖的掌机市场，无论是PSP还是NDS，我们还没有看到多少能够达到家用机级别的原创大作。然而到了2007年，第三方的底线将会被击破，《DQ IX》的推出将有望在NDS上形成一个巨大的传统游戏的市场。

《DQ IX》的公布让SE再一次站在了舆论的浪尖上。5年前SCE紧急注入的一笔资金让水深火热中的Square避免了破产或被收购的命运；5年后，SCE最为艰难的日子里，SE却拍屁股走人，留下开发度分别只有1%和3%(截至10月)的两款《FFX III》，以及一个扭扭捏捏的《CCFF VII》。或许在长达十年的合作中，SE和SCE之间谁对谁的恩惠更多早已说不清道不明，但从道义和情感来说，在这样一个特殊时期里公布这样一个震撼的消息实在是有些残忍。

每年推出一款《FF》或《DQ》，是当初Square与Enix合并时向持股者们的承诺，2004财年有

《DQ8》，2005财年有《FF XII》，2006财年有美版《FF XII》，而按照目前次世代主机的发展进度和迷茫局势，2007财年将可能面临真空期，在利益面前，“道义”不过是一个可以随时牺牲的苍白借口。

比起SE，NBGI是索尼更为忠实的盟友，《铁拳》、《山脊赛车》、《传说》等系列都悉数馈赠于PSP，且品质令人满意。相比之下，在NDS上推出的《风雨传说》虽属原创，但制作诚意明显不足。不过NBGI最赚钱的掌机游戏并非原Namco旗下那些开发起来费时费力的PSP游戏，而是原Bandai方面为NDS推出的《宠物蛋》游戏。经历了一系列的移植游戏后，玩家需要的是真正为PSP贴身打造的原创新作，而这也是品牌实力正逐渐退化的NBGI亟待解决的问题。



▲《风雨传说》，如果NDS首发时做成这个样子还可以将原因归结到机能上，但是现在除了没有诚意，实在找不到什么其他原因了。

Capcom虽然是一家土生土长的日本公司，却从骨子里透着一股欧美厂商的气息。跨平台是Capcom的一贯方针，虽然因此背上了“墙头草”的骂名，但不可否认的是，从不安分的Capcom对于PSP和NDS起码大致做到了不偏不倚。《怪物猎人 携带版》仍然是日本最畅销的PSP游戏，而2007年春的《怪物猎人 携带版 2nd》同样是PSP的救市之作。不过喜欢Capcom的人们更希望看到的相信是PSP上的《生化危机》，至少从硬件上来说，《鬼泣》、《鬼武者》等诞生于PS2的动作游戏也更适合在PSP上推出。从今年初就开始有传闻称PSP版《鬼泣》正在开发中，虽然至今仍没有看到任何相关迹象，但有《怪物猎人 携带版》的成功为基础，我们可以大胆推测，在2007年里，Capcom的这些镇社之宝应该会有一个在PSP上推出。



▶但丁大人会在什么时候和PSP玩家相会？

对PSP的支持最彻底、最毫无保留的公司当数Konami，《WE》、《MGS》、《寂静岭》等王牌尽数出手，且制作诚意十足，毕竟Konami的游戏主要受众在欧美，而PSP在欧美总算还没有沦落到日本的地步。《潜龙谍影 掌上行动》用有限的预算最大可能地为玩家带来了一部真正的掌机版《MGS》，获得了IGN和GameSpot等媒体9分以上的评价。Konami虽然同样对NDS予以支持，但NDS版《WE》的糟糕表现已经说明了问题——Konami的游戏实在不适合这部掌机。因此Konami已经开始尝试为NDS打造一些新的系列，例如小岛秀夫的炒股游戏，而针对任天堂掌机开发的“《我们的太阳》系列”经过4作的炼历，已经受到了玩家的肯定。



▲小岛针对任天堂掌机开发的“《我们的太阳》系列”获得了玩家的认可。

对于EA这家全平台制霸、流水线作业的公司，谈论主机支持力度没有太大意义。不过EA老总Probst曾经说过，鉴于NDS一片大好的形势，EA的战略重心将会向NDS倾斜。当然，指望EA的那些篮球、足球、橄榄球和电影游戏在NDS上大卖特卖是不大现实的，即使他们大多都具有较为可观的利润保障。实际上，在PSP与NDS差距较小的欧美，注重画面和技术的欧美厂商仍然较为倾向于PSP。类似《GTA》这种怪物级的王牌大作以NDS的性能几乎不可能实现。不过在PSP游戏开发成本较高而NDS发展迅速的情况下，最注重投资回报率的欧美厂商瞬间改变风向也不足为奇。

美国市调机构DFC Intelligence预测，2007年掌机市场规模将成长到110亿美元。掌机游戏相对较低的开发成本和较高的利润率正在让第三方的支持力度不断加大，游戏开发者大会组织者Jamil Moledina透露，由于PS3等次世代游戏开发难度高，很多PS3游戏项目已经被中止，开发商将更多资源分配给了PSP和NDS。良禽择木而栖永远是商业社会里第三方的生存法则，2007年本应是次世代大战白热化的时期，却因为战局的错综复杂而让静观其变的第三方选择了掌机。2007年，处于次世代夹缝中的掌机市场将迎来又一个巅峰，无论最终结局如何，等待玩家的，都将是无尽的精彩！

2007年对掌机市场来说必将是不平凡的一年，《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》等家用机大作的正统续作正式参入掌机平台令原本就风云莫测的掌机市场更多了一丝戏剧性。NDS的热潮会不会在明年到达新的浪尖？PSP会不会奋起直追？我们这里暂时都将它们放在一边。掌机市场的繁荣离不开优秀掌机软件的支撑，在新的一年即将到来之际，我们在这里对一些可能将在2007年发售的热门掌机游戏进行了一个整体预览。在新时代掌机大战打响的第三个年头，掌机软件阵容的成熟程度将会进入一个新的高潮，相信就算再怎么挑剔的玩家，也将从中寻找到属于自己的精彩！

精彩预览

——2007劲作前瞻

文 雷伊 协力 阿修罗

Square Enix篇

Square Enix在日本RPG界具有无可撼动的地位，手中握着足以影响主机大战局势的两大RPG“《最终幻想》系列”和“《勇者斗恶龙》系列”，其一举一动都备受业界关注。在即将到来的新一年中，SE的战略天平将明显从家用机市场开始向掌机市场倾斜。虽然2007年是次世代家用机开始正面交锋的一年，但即便是像SE这样的RPG巨鳄，也无法轻易倾囊于次世代游戏的开发。也许很多人会对SE这样一贯注重于游戏大作化、电影化的公司转战掌机平台有所不解，但从某种意义上来说，这也是无奈之举。电影化的游戏需要高成本来铺垫，光是SE目前正在为PS3开发中的《最终幻想ＸⅢ》和《最终幻想Versus ＸⅢ》就专门设计了黑白两套开发引擎，高昂的开发费用让其不得不在最短的时间里完成开发资金的积累。而开发费用低廉、周期短、资金回拢快的掌机平台、尤其是NDS平台则成为了如今SE最有效率的投资对象，这不仅是一条近乎畅通无阻的敛财之路，同时也是一条后路——万一重金打造的两款《FF ＸⅢ》没有达到预期的成功，来自掌机平台的丰厚回报至少可以让SE输得不会太惨，毕竟谁也不愿看到当年《最终幻想 灵魂深处》的悲剧再次上演。另一方面，在经历了大量的人才流失后，SE社内涌现了一批新锐制作人，他们虽然没有丰富的制作经验，却有着自己的想法和点子，而门槛较低的NDS正是他们展现才能的最佳平台，这也是我们看到多款冠以名门之后头衔的SE作品在风格上与以往作品大相径庭的原因之一。

SE在明年将会有多部掌机力作推出，虽然它们未必款款都是牵动业界的大作，但却几乎都着足够的含金量。考虑到分量和数量，我们在这里将SE的部分作品单独罗列了出来，有了SE的鼎立支持，明年的掌机游戏市场必将更有看头。

SQUARE ENIX

SQUARE ENIX

诺梅杂志&3DMGAME



勇者斗恶龙IX 星空的守望者

机种：NDS 厂商：Square Enix 发售日：2007年
类型：RPG 售价：未定

2006年12月12日，SE在"《DQ》系列"诞生20周年纪念的新作发表会上闪电宣布：日本国民RPG"《DQ》系列"的最新正统续作《DQ IX 星空的守望者》将在NDS上登场。记性好点的RPG玩家也许还记得《DQ》的初代作品是在1986年5月27日登陆于FC平台的，2006年12月12日并非《DQ》的诞辰日，反倒是另一台掌机PSP的两周岁生日，SE在这个日子做出这么一个撼动业界的决定实在有些出人意料。一时间，国内外各大游戏论坛对此进行的讨论主题可谓铺天盖地。也许网络上的讨论过不了多久就会冷却，但SE这一决定对整个日本游戏界的影响却不可能只维持一朝一夕。



▲平心而论，《DQ IX》的画面已属NDS顶级水准。

由于掌机在性能上通常都比同期的家用机要低上很多，所以掌机的软件构成和家用机有着很大的不同，玩家们很难在掌机上看到媲美家用机制作规模的大作。也正因为如此，掌机市场一般都被不少厂商当作后花园来看待。《DQ》的正统续作登陆NDS具有着深远的历史意义，它标志着掌机上终于有了真正意义上的顶级大作，掌机游戏从此具有了直接叫板家用机大作的资格——尽管这样的历史意义是用游戏画面的倒退来换取的。NDS这样的"百万级软件制造机"也许并不稀缺百万级的作品，但《DQ IX》的降临却是其谋求进一步发展的有力助手。众所周知，NDS的走红在很大程度上依赖于"脑白金"风潮的盛行，在很多传统玩家眼里，这多多少少显得有些"上不了台面"，而《DQ IX》这份SE献给NDS的厚礼则足以让NDS体面上一把——NDS不仅有优质小品，也不缺传统大作。鉴于SE和《DQ》在业界的影响力，《DQ IX》登陆NDS事件必将作为业界的导向标，对其他日系厂商未来的决策起到重大的参考作用。可以预见的是，未来NDS上将会出现越来越多的传统大作，其中甚至可能不乏类似于《DQ IX》这样直接将正统续作移师NDS平台的例子。

尽管《DQ IX》登陆NDS给掌机平台创造了前所未有的发展机遇，但是不少"《DQ》系列"的死忠FANS却对此这部作品本身的素质并不怎么看好。虽然画面上的退化多少让人心生不悦(尽管这在NDS上绝对已属顶级画面)，但来自FANS的最大不满却主要还是集中于以下两点：游戏中带有很强的动作成分，进行方式比较偏向于A·RPG；开发商依然是前作的Level5，而《银河游侠》的尴尬水准多少会让人心存余悸。严格来说，《DQ IX》是一款并不正统的正统续作。加强动作性、多人协作……在系统进化上向来比较保守的"《DQ》系列"在最新的正统续作中竟然引入了如此巨大的改变，一路走来的FANS一时间多少会觉得难以接受。按照《DQ》之父堀井雄二的意思，本作开发已有一年多的时间，然而NDS真正开始青云直上却是进入今年之后的事情，很难想像SE会在一年前日本普及量不过五六百万的NDS上宣布制作"《DQ》系列"的正统续作。考虑到游戏系统上的面目全非，我们甚至可以大胆地怀疑这款NDS版的《DQ IX》说不定原本只是作为"《DQ》系列"的一个外传作品来开发的，当看到NDS获得巨大成功后，SE才为其冠上了"IX"这个序号，而利益的驱使则是其做出该决定的最直接因素。如果《DQ IX》真的可以在明年发售，那么其开发周期甚至不到两年，这么短暂的开发周期对一款家用机RPG超大作来说是难以想像的，但对NDS而言，却已足够打造出精致的重量级作品，这同样是吸引SE将《DQ IX》奉献给NDS的重要砝码。

虽然网络上对于SE将《DQ IX》"下嫁"给NDS声讨不断，不过话说回来，等这款游戏推出时，想必玩家们还是会乖乖地掏钱将它买回家的。毕竟这是《DQ》，其具有的象征意义甚至已经超越了其游戏本身。国民RPG献给国民掌机，从某种意义上来说，这是一个两全其美的双赢决策，那么就让我们期待明年这两位王者的强强联手能够碰撞出前所未有的激情火花吧！

最终幻想XII 亡灵之翼

机种：NDS 厂商：Square Enix 发售日：未定
类型：RPG 售价：未定

《最终幻想XII 亡灵之翼》(以下简称《FF XII 亡灵之翼》)是PS2版《FF XII》的衍生作品，在画面上



▲《FF XII 亡灵之翼》中将会加入全新的种族。

采用了2D的表现形式，少了PS2版的厚重，多了一份俏皮。在剧情上，本作讲述了《FF XII》中的梵和潘妮萝的全新冒险故事。而在系统上，《FF XII 亡灵之翼》则继承了PS2版的精髓，Gambit系统得到了延续，遇敌是可见式的，角色会根据玩家的设定条件进行自动战斗，玩家可以用触控笔方便地对角色下达指令。游戏的开发进度其实已经相当高了，相信只要时机合适，SE就会适时地投下这颗重磅炸弹。借鉴SE近年来的商业运作手段，明年推出《FF XII》国际版的可能性相当高，而这款《FF XII 亡灵之翼》的投放时间则很有可能就在《FF XII》国际版的前后。

最终幻想·水晶编年史 命运指轮

机种：NDS 厂商：Square Enix 发售日：未定
类型：A·RPG 售价：未定

《最终幻想 水晶编年史》(以下简称《FFCC》)是SE在NGC上的惟一一款作品，不过素质和销量都只能算平平，惟一值得称道的，也许就只有冈谷久美为游戏谱写的美妙旋律了。这款NDS版的《FFCC 命运指轮》是一款全新的作品，在制作理念上继承了NGC版，最大四人协作的游戏方式得到了保留。前作的程序员纸山满在本作中将挑起大梁担任总导演，而游戏的人设则将继续由前作的板鼻利幸来担任。如果玩过NGC版前作的话，会发现游戏饱受批判的地方主要集中在枯燥的游戏过程、单调的连击方式和严格的输入判定上。如果这些缺点在NDS版中没有得到改进，那么其最终还是逃脱不了成为一款平庸之作的命运。



▲《FFCC 命运指轮》在整体风格上有些偏向于低龄向。

圣剑传说 玛娜英雄

机种：NDS 厂商：Square Enix 发售日：未定
类型：RTS 售价：未定



这款《玛娜英雄》是“《圣剑》系列”的一部外传性质作品，在游戏方式上首次采用了类似RTS的形式。虽然系列原本的A·RPG式爽快战斗在游戏中已经找不到了，但取而代之的即时战略的策略性和紧张感却是以往作品中体会不了的。

不可否认，“《圣剑传说》系列”的品牌认知度正在日渐下降。不仅今年春季的《圣剑传说 玛娜之子》制作水准让人大跌眼镜，即将发售的PS2版系列正统续作《圣剑传说4》也遭到了日本媒体的恶评。谋求新的出路已经是这个曾经叱咤一时

的系列不得不面对的一项课题。《玛娜之子》带有着强烈的试验性质，选择在新事物接受程度较高的NDS平台上进行开发可谓贴切至极。《玛娜英雄》不仅全新的系统让人眼前一亮，首次负责系列人设的伊藤龙马、继《圣剑传说 玛娜传奇》后再度负责《圣剑》新作音乐的才女下村阳子的加入都让人难以忽略这款作品。

衷心希望《玛娜英雄》的大胆革新能够为系列的发展谋得一条新路，毕竟谁都不愿看到一个曾经贵为Square台柱的系列再度没落下去。



▲改变游戏类型后，《玛娜英雄》带给玩家的感觉焕然一新。

美妙世界

机种：NDS 厂商：Square Enix 发售日：2007年
类型：RPG 售价：未定

《美妙世界》是集结了"《王国之心》系列"开发精英，由GBA版《王国之心 记忆之链》的开发公司Jupiter为NDS量身打造的一款新形态RPG。说它新形态是因为游戏完全摒弃了传统的按键操作，可以用触控笔来实现全程操作，这在以往的NDS RPG大作中是非常少见的。此外，破天荒的NDS上下屏幕同时作战也是一个创举。游戏的人设完全体现了野村哲也的时尚理念，贴切于现实的世界观设计也让玩家们倍感亲切。

在SE目前所公布的掌机游戏大作阵容中，《美妙世界》是惟一一款完全没有群众基础的原创作品，不过经笔者在2006TGS上的试玩后发现，这款游戏的品质即使比起SE的其他知名大作来也不遑多让。这是一款属于年轻人的游戏，一款真正用心为NDS量身打造的创意之作！



▲《美妙世界》玩法新颖，风格时尚，深受年轻玩家的期待。

最终幻想战略版 狮子战争

机种：PSP 厂商：Square Enix 发售日：未定
类型：S·RPG 售价：未定



这其实是一部位置非常尴尬的作品。SE在12月12日PSP诞辰两周年之际公布NDS版《DQ IX》的举动让PSP玩家们陷入了绝望，但在12月13日，日本某著名刊物上却赫然报道了S·RPG名作《最终幻想战略版》将移植PSP的消息。就好比是有人第一天给了你一拳头，第二天又喂给了你一颗糖一样，而在这里扮演这个"安慰奖"角色的，就是这款和NDS版《DQ IX》一样带给玩家意外的PSP版《最终幻想战略版 狮子战争》。

PS版的《FFT》是日本历史上第一款，也是惟一一款销量突破一百万的S·RPG游戏。《皇家骑士团》的松野泰己、吉田明彦、崎元仁、岩田匡治，《最终幻想》的坂口博信等巨匠联合成就了这款战棋杰作。在PS版原作发售后的第十个年头，这款作品将在PSP上获得重生。虽然松野泰己已经黯然离开SE，但其所构架的宏大世界观"伊瓦利斯"却正由SE的开发者们延续着，一个被称为"伊瓦利斯联盟"的开发项目正在如火如荼

地进行中。这个项目的第一弹，是前面已经介绍过的NDS版《FF XII 亡灵之翼》，第二弹正是PSP的这款《FFT 狮子战争》，而第三弹则为NDS的《FFTA2 封穴的魔导书》。比起PS版的《FFT》，PSP版除了将会加入新的章节、新的职业(如洋葱剑士)外，还会插入重新制作的精美2D过场动画，甚至还将对应通信对战。鉴于和《FF XII》一样是以伊瓦利斯为舞台的，因此在PSP版的《FFT 狮子战争》中出现《FF XII》角色的呼声也相当之高。

在PS模拟游戏下载服务已经开通的今天，SE还在PSP上移植PS游戏，这一行为多少会让人有些觉得有些唯利是图。不过最大限度地追求利益对商人来说可谓天经地义，PS模拟游戏下载每个收费不过525日元，而加入几段动画和一些新要素后，它却能以近乎其10倍的售价来卖出。移植自PS的《女神侧身像》在PSP上卖了17万套，相信PS版销量是《女神侧身像》两倍的《FFT》移植PSP后，卖个二三十万不会是难事，这么划算的交易任谁看了都会心动。



▲《FFT 狮子战争》中将会加入重新制作的2D过场动画。

危机之源 最终幻想VII

机种：PSP 厂商：Square Enix 发售日：未定
类型：A·RPG 售价：未定



2004年10月27日，SCE首次对外公布了PSP的发售日和售价。而几乎在同一时间，SE的官方网站上也出现了一个专门网页宣布了PSP版《危机之源 最终幻想VII》(以下简称《CCFF VII》)的制作计划。由于两者出现的时间实在过于吻合，因此这完全可以看作是SCE和SE早就策划好的一个策略，鉴于SE和SCE之前的良好合作关系，不少玩家都由此推断此次SE必将在PSP上大展拳脚。不过之后的情况想必大家都已经看到了，如今的SE已经将天平完全倾斜向了NDS一方，而这款一早就公布的“《FF VII》系列”关联作品却直到最近才露出了全貌。

《CCFF VII》的制作规模和周期堪比家用机大作，这也是其迟迟不能露面的原因之一。游戏中的重要事件全部采用了高质量动画的形式来表现，由于本作在剧本方面将会比较饱满，因此制作方曾有过可能一张UMD无法塞下这款游戏的表示。作为一款A·RPG，游戏比较强调动作性，在战斗系统上还引入了全新的转盘系统，从日本媒体之前对制作人野村哲也和北濑佳范的采访来看，他们对本作的战斗系统相当具有自信。

在刚刚结束的JUMP FESTA2007上，SE首次提供了该游戏的试玩，试玩中准备了两条路线供大家选择，可见游戏的完成度已经颇高了。2007年，经过多次延期的《CCFF VII》终于将降临于PSP平台。这一刻，PSP玩家们已经等得太久太久。



▲安吉尔是本作中首次出现的角色。



其他篇

三国志大战DS

机种：NDS 厂商：SEGA 发售日：2007年1月25日
类型：TAB 售价：5800日元

在部分玩家心目中，当初SEGA宣布制作NDS版的《三国志大战》时带给他们的震撼程度恐怕丝毫不会亚于《DQ IX》的公布。这样一款玩法独特的卡片游戏就算移植家用机也存在着相当难度，但得益于NDS的可纵置、可触摸功能，它却以一种全新的姿态在掌机上获得了新生。来自于街机版第一第二作的丰富卡片、完全对应触控笔操作的流畅玩法、NDS版独有的新模式"三国英杰传"、对应Wi-Fi对战等要素让NDS版的《三国志大战》拥有了极高的完成度。虽然我们不可能在NDS上看到媲美街机版的优秀画面，但以上丰富的要素相信足以弥补其在画面上的缺憾。金子一马、安田朗、小林智美等游戏玩家们耳熟能详的著名画师为NDS版专门绘制的全新武将卡片也是吸引FANS购买的一大动力。

同样来自SEGA的超人气街机作品《时尚魔女》在移植NDS后，用了不到一个月的时间在日本国内的出货量就已经突破了100万大关。"《三国志大战》系列"在街机上的人气拔群，其相关卡片的销量数以亿计，虽然其NDS版和街机版之间不像《时尚魔女》NDS版和街机版那样存在着密切互动关系，但凭借着深厚的群众基础支撑，它依然是明年年初最被看好的NDS游戏之一。

2007年，在游戏界摸爬滚打了数十载却郁郁不得志的SEGA终于迎来了自己历史上在日本国内的第二个百万级作品，那么在即将到来的2007年，幸运女神是否会再次眷顾它呢？有着《三国志大战DS》的护驾，答案自然是乐观的。









▲金子一马等画师专门为NDS版绘制了全新的卡片。

塞尔达传说 幻影沙漏

机种：NDS 厂商：Nintendo 发售日：2007年
类型：A·RPG 售价：未定



这是一款在2006年才公布的NDS版新作《塞尔达传说》。它的卖点有两个：一、《风之杖》的外传作品，剧情、人物设计风格完全继承自《风之杖》；二、NDS专用作品，只对应NDS的触摸屏等独特功能，大量全新谜题都是在以往的作品中完全没有出现过的！

创新是好事。然而，笔者总是在担心，这样的一款《塞尔达传说》还会是以往的那个《塞尔达传说》吗？这个系列本身虽然是个A·RPG，但是对动作的要求基本上是次要的，更加注重玩家对于谜题的观察与思考。但是，次要的动作并不

诺瑞杂志&3DM-SMY

代表不重要。引入触摸操作的新概念以后，无疑游戏在谜题的设计上有了更大的发展空间，但是同时也必然导致操作性会比以往的作品大幅下降。有人可能会把Wii版《黄昏公主》拿来比较，但是《黄昏公主》和《幻影沙漏》在新操作概念的引入程度上是不一样的。《黄昏公主》中的新操作在游戏中只是其中的一个组成部分，即使去掉了这一部分也不会对游戏本身造成太大影响（参照GC版《黄昏公主》）。然而，在《幻影沙漏》中，触摸式操作将会是游戏的最重要的部分，失去了这个部分游戏的卖点就少了一大半。所以，很明显这种新的操作方式将会对游戏产生极为重大的影响。对于一名系列老玩家来说，或许本作的谜题设计很值得一看，但是新的操作方式绝对会让人对游戏的实际效果打上一个大大的问号！

当然，在实际游戏出来前，没有一名玩家可以断言游戏的好坏，所有的一切都要玩家自己尝试过以后才会知道。不管怎么说，《幻影沙漏》总是一部在2007年中值得期待的大作！



▲《幻影沙漏》在操作上会让传统玩家满意吗？

超级机器人大战DS

机种：NDS 厂商：Banpresto 发售日：2007年
类型：S·RPG 售价：未定

2006年是“《超级机器人大战》系列”诞生15周年的大庆，然而出于种种原因，到目前为止，Banpresto却只公布了360版的《机战XO》和PS2版的《机战OGs》两款移植作。而其中更为人期待的《OGs》更在距离预定发售日1月25日不足两个月的时候突然宣布延期，且变更后的发售日未定。与往年相比，本应大肆庆祝的15周年却显得有些冷清。这样的状况不仅令很多FANS感到不满，甚至影响到了Banpresto及其母公司Bandai Namco Games的年度财政决算状况。



▲《OGs》已经确认延期了，那《机战DS》什么时候才能正式公布呢？

按照系列以往的惯例来看，应该同时有两部以上作品在进行开发，由Banpresto本公司的SRW小组以及外包公司同时进行，其中很重要的一条支线就是掌机版的开发。《OGs》是近期开发的重头，Banpresto自然投入了最大的精力。而《XO》移植自本来人气就一般的GC版，强化程度也有限，所以应该不会对其他作品的开发造成太多影响。在这种情况下，我们很容易推测出，新一作掌机版《机战》已经在开发中了，而且完成度应该已经颇高了。而根据目前的市场形势来看，NDS和PSP上推出《机战》新作的可能性明显前者较高。所以，很多人都认为，在《XO》惨淡发售、《OGs》延期的这个危急时刻，DS版《机战》应该会很快公布，并在《OGs》发售前、2006财年结束前正式发售，以弥补这一年Banpresto在《机战》相关方面的损失。

可以说，《机战DS》的推出完全是可以预见的。不过，除了Banpresto以及开发相关人员，很难有人对这款游戏有个很明确的前期印象：它和GBA版几部作品究竟会有什么不同？NDS的诸

多特殊机能究竟会在游戏中占什么样的地位？对于这些问题，笔者也不敢妄下断言。但是，依照Banpresto一贯不太开放的风格来看，《DS》与GBA版作品并不会有太多不同。借助NDS的大容量卡片和机能(相对GBA而言)，游戏的画面效果会得到提升、特殊效果的表现会得到加强，机体的造型会重新绘制、变得更加精细，战斗动画中机体的动作会更加丰富。

不过，相对于画面上的进步，游戏本身的变化并不会太多，除了每部新作肯定都会进行的小系统改良外，整体的变化幅度并不会超过GBA的几部作品之间的差异。Banpresto应该不会特意为《机战DS》设计全新的玩法。至于触摸屏的用法，应该更接近于个人电脑的鼠标：NDS的下屏幕显示地图，玩家可以通过十字键卷轴，用触控笔点击机体以及各种按钮来进行操作。而上屏幕自然是用来显示地形、机体的详细信息，还可以免去画面切换动作来直接显示战斗动画。

总之，《机战DS》绝对不会是一款“特别”的作品。虽然你不用想在这部作品里面体验到什么新玩意，但是至少他的素质不会比GBA版差。粉丝们，保持一颗平常心静静等待吧！在掌机上再度热血的时候不会太远了！

逆转裁判4

机种：NDS 厂商：Capcom 发售日：2007年春
类型：AVG 售价：未定

▲新主人公王泥喜法介能得到老玩家的认可吗？

也许有人会对我们将《逆转裁判4》放入这次的专题有些不理解——一款低成本的文字AVG作品何以和其他掌机大作平起平坐？而事实上，这款作品正是目前日本著名游戏周刊《FAMI通》上除《DQMJ》之外最受日本玩家期待的NDS游戏(《DQMJ》马上将于月底发售，换句话说，也就是《逆转4》在不久之后将会是最受期待的NDS游戏)。虽然如今早已不是十年前那个文字AVG大卖的时代，但“《逆转》系列”每一作的销量却都可以维持在二三十万左右，要知道曾经百万级的文字AVG《恐怖惊魂夜》的PS2版最新作销量也不过区区十几万。《逆转》可以说是一个既核心又不核心的游戏系列，说它核心是因为它有着一群非常固定且忠实的支持者，说它不核心是因为它的每次出击都能引来一批新的用户，而这些用户中不乏原本不玩游戏或很少接触游戏的人。也正因为如此，它才得以从一个默默无闻的小品成长为目前日本人气度最高的文字AVG。

不少知名系列在发展到一定阶段后，都不可避免地要面临新旧交接的时刻。而“《逆转》系列”发展到4代后，也同样迎来了求新求变的一刻。虽然在画面表现上比起GBA版的前三作没有多大进步，但《逆转4》比起之前作品的变革程度其实是相当高的。主要角色大换血、犯罪现场立体化、能够看破人心的腕轮系统……这些全新要素都将给《逆转》FANS带去前所未有的新鲜感，而如成步堂龙一、御剑怜侍等系列人气角色的再度登场也必将让老玩家唏嘘不已。《逆转4》的准确发售日期目前还没有确定，不过12月15日其官方网站已经正式开启，相信离发售日的公布已经为时不远了。Capcom对其的预期销售目标为22万，这个保守的数字就算是“隔夜饭”《新生的逆转》都可以轻松达到，更何况这款精心打造的完全新作呢？



▲《逆转4》中的最新检察官牙琉响介是主人公思师牙琉雾人的弟弟。

ASH

机种：NDS 厂商：Nintendo 发售日：未定
类型：S·RPG 售价：未定

如果不在这里提起，说不定有些玩家都已经忘记了这款作品的存在。自从在2005年10月份的"NDS 2005秋季发布会"上首次公布以来，《ASH》就再也没有公布过进一步的消息。我们目前得到的情报，依然不外乎最初公布时的那么几条：游戏类型是一款S·RPG、游戏画面将达到NDS的性能极限、主人公艾夏是一位亡国公主。

今年9月，日本某著名游戏杂志的流言版中传来了这样一条消息：某受瞩目原创作品因为某些原因无法在原平台上发售，已经转移到了其他的平台上进行开发。在如今这个续作游戏大行其道的年代，受关注的原创作品无外乎就那么几个，于是当时笔者脑海中闪过的第一个念头就是此受瞩目原创作品很有可能就是《ASH》，而新平台则可能将会是任天堂的新家用主机Wii。无独有偶，最近日本方面再度传出了《ASH》将移师Wii的消息，并据称已从SE退社的松野泰己将会参入到开发阵营中去！如果此传闻属实，那么《ASH》将会是坂口博信、松野泰己、崎元仁等大师继PS版《最终幻想战略版》之后的又一次联手，必然会成为业界的又一热门话题。

当然，以上传闻目前还没有得到官方的证实，在官方给出确定消息之前，《ASH》依然是一款属于NDS的战棋巨作。鉴于NDS上目前几乎没有像样的S·RPG，笔者非常希望制作方能把这款精心打造的作品留在NDS上。不过就算最后厂商以"提高游戏品质"为由将其转移到了家用机平台上，《ASH》也只是换了一种姿态得以进化而已，可以肯定的是。它最后一定不会像自己的名字那样灰飞烟灭。


▲艾夏忧郁的身影还能出现在NDS上吗？

怪物猎人 携带版 2nd

机种：PSP 厂商：Capcom 发售日：2007年2月22日
类型：ACT 售价：4800日元

《怪物猎人 携带版 2nd》(以下简称《MHP2》)是目前已经公布将在明年早期发售的日版PSP游戏中惟一一款大作。与NDS不同的是，目前PSP在日本的普及情况受软件阵容左右的程度非常高。尽管最近Sony连续抛出了几款新色PSP，但由于同期缺乏大作支持，收到的效果却非常有限，



▲《MHP2》的销量能超越前作吗？

PSP在今年年底的贩售情况甚至不及去年的一半。如果在12月21日发售的《世界传说 光之神话》和《潜龙谍影 掌上行动》之后后援不继，那PSP的销售情况无疑将会陷入一个新的至低点。2005年12月1日《MHP》在日本发售时，谁也没有料想到它能够成为目前日本最卖座的PSP游戏，而如今，这款昔日黑马的续作则要肩负起稳定2007年初PSP软件市场的艰巨重任。

《MHP2》的游戏进行方式比起前作来变更得不多，但加入的新装备和新怪物足以吸引玩家再次进入游戏世界与巨大的史前怪物们作战。崇尚多人合作是《MHP》能够走红的一大要因，它的成功甚至为PSP游戏未来的发展树立了一个新的标准，网络协作功能被引入到了之后发售的不少PSP游戏中。由于前作的成功大大扩大了系列的

知名度，笔者推测，这款续作在明年发售时很有可能将会刷新日本PSP游戏的首周销量记录(目前日本PSP最高最高首周销量由《SD高达G世纪 携带版》的14万9237所保持)。Capcom对这款游戏的销售目标为50万，有了《MHP》的珠玉在前，相信这个数字对《MHP2》来说还是比较保守的。前作《MHP》用了将近一年的时间才达到了日本本土80万的销量，如无意外这款《MHP2》未来也会成为每周日本游戏销量榜上的一位常客，它将作为一款长卖作品，成为今后PSP普及之路上的一位强力盟友。

GT赛车4 携带版

机种：PSP 厂商：SCEJ 发售日：未定
类型：RAC 售价：未定

《GT4 携带版》原本是预计在PSP发售初期就推出的，但时间差不多已经过去了两年，这款顶级赛车游戏的掌机版却还是没有露面。它会在2007年与玩家们见面吗？其实谁也说不准。“《GT》系列”制作人山内一典在就《GT4 携带版》接受采访时的回答一直模棱两可，他甚至曾表示要在PS3版的《GT5》开发完毕后才正式投入《GT4 携带版》的开发，这不免又让对《GT4 携带版》有所期待的玩家们的心情跌入了谷底。


▲PS3版的《GT HD》已经被阉割成了一款网络下载专用游戏，PSP版的命运令人担忧。(图为PS3版画面)

如果在发售初期能有这样的重头作品助阵，那PSP至少不会混到现在这样窘迫。不过从制作方的态度来看，他们也许直到现在都没有把这款备受玩家期待的作品放到正确的战略地位上。一部本应该展现新时代掌机强劲实力的首发之作最终很有可能沦为为PSP立墓碑的作品，实在让人心酸。与NBGI等第三方厂商频频递出橄榄枝形成鲜明对比的是，第一方的SCE自身似乎反倒从未真正在PSP软件阵容上下过功夫。一拖再拖的《GT4 携带版》磨损的并不只是玩家的激情，更会影响到其他厂商对索尼和PSP的信任感——连自己父母都不疼的孩子，你又怎么能指望别人来爱呢？

《鬼泣》系列

机种：PSP 厂商：Capcom 发售日：未定
类型：未定 售价：未定

和《GT4 携带版》一样在PSP发售前就已经宣布要进行制作的游戏，不过到现在也还依然是未现其身。在曾经制作过“《鬼泣》系列”的神谷英树、田中刚等主干相继离开Capcom之后，PS3版《鬼泣4》的制作大权已经转交给了开发《生化危机4》等作品的小林裕幸。为了替初期大作软件奇缺的PS3提供软件支持，小林先生目前正在全力赶制《鬼泣4》，而当《鬼泣4》的开发渐入佳境后，相信离PSP版《鬼泣》揭开神秘面纱的日子也就不远了。从目前的情况来看，PSP版《鬼泣》是一款全新作品的可能性非常高，因为如果是移植作，不太可能在公布了两年之后还丝毫没有具体消息放出。至于游戏的具体形式和内容，为了不在日后贻笑大方，我们就不在这里妄加猜测了，还是让我们一起期待这款作品早日登陆PSP平台吧！


▲PS3版的《鬼泣4》已经更换了主人公，那PSP版呢？

诺梅杂志&3DM-SMY

2006年的掌机大战即将过去，也给业界留下了重重疑云：传说中的微软掌机计划、随时准备乱入市场的第三方掌机、似真似幻的热门游戏传言……下面让我们聚焦2007，把目光集中在业界留给2007年掌机市场的这些悬而未解的谜团上——

聚焦2007 业界疑云解析

文 掌机王全体编辑

事件 2007年业界展会关注

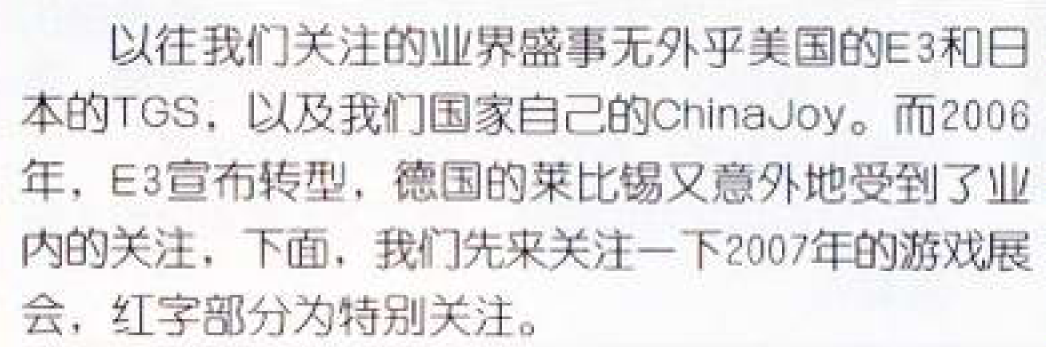




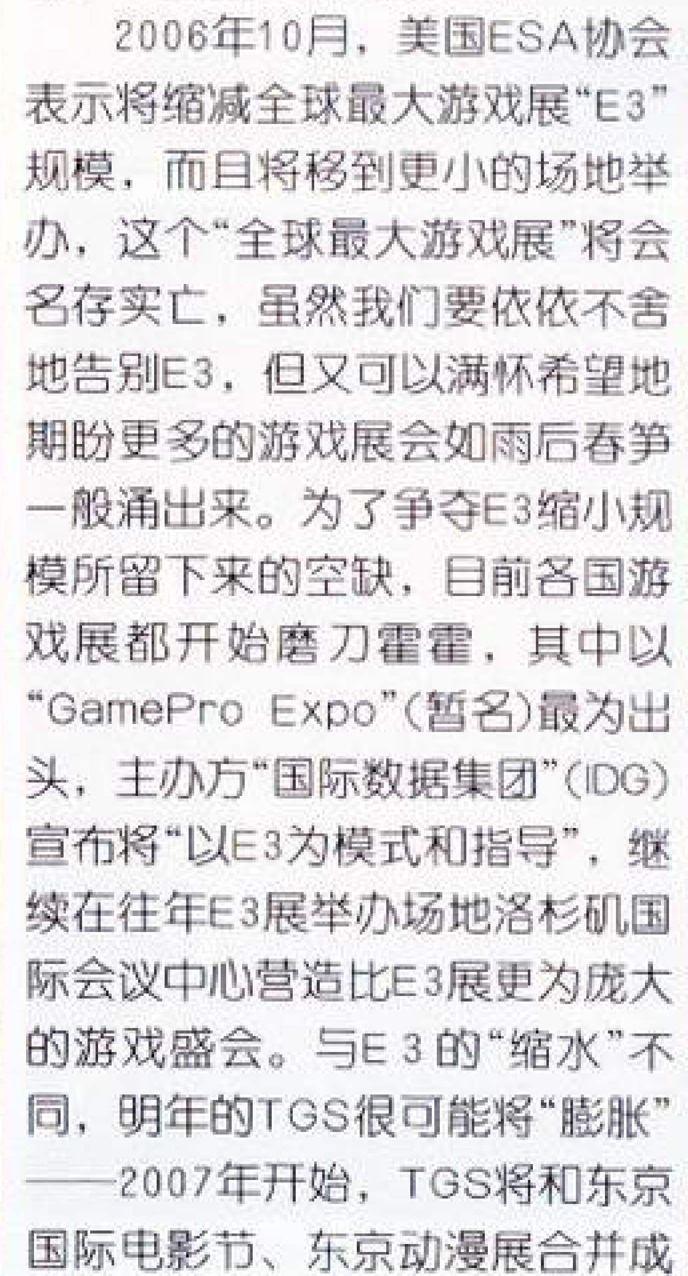








以往我们关注的业界盛事无外乎美国的E3和日本的TGS，以及我们国家自己的ChinaJoy。而2006年，E3宣布转型，德国的莱比锡又意外地受到了业内的关注，下面，我们先来关注一下2007年的游戏展会，红字部分为特别关注。



2006年10月，美国ESA协会表示将缩减全球最大游戏展“E3”规模，而且将移到更小的场地举办，这个“全球最大游戏展”将会名存实亡，虽然我们要依依不舍地告别E3，但又可以满怀希望地期盼更多的游戏展会如雨后春笋一般涌出来。为了争夺E3缩小规模所留下来的空缺，目前各国游戏展都开始磨刀霍霍，其中以“GamePro Expo”(暂名)最为出头，主办方“国际数据集团”(IDG)宣布将“以E3为模式和指导”，继续在往年E3展举办场地洛杉矶国际会议中心营造比E3展更为庞大的游戏盛会。与E3的“缩水”不同，明年的TGS很可能将“膨胀”——2007年开始，TGS将和东京国际电影节、东京动漫展合并成

月份	展会名称	展会地点	具体日期
1月	美国CES展	美国拉斯韦加斯	8日至11日
2月	台北电玩展	中国台北	8日至12日
3月	游戏开发者会议GDC	美国旧金山	5日至9日
	GO3电子娱乐展	澳大利亚珀斯	30日至下月1日
7月	新型态的美国E3展	美国圣塔莫尼卡	11日至13日
	中国ChinaJoy游戏展	中国上海	12日至15日
8月	德国GC展	德国莱比锡	22日至26日
	Quakecon游戏大赛	美国德州	待定
	加拿大国家游戏展	加拿大多伦多	24日至27日
	Gen Con游戏展	美国印地安那州	16日至19日
9月	东京游戏展	日本东京	21日至23日
	Digital Life游戏展	美国纽约	27日至31日
	微软X07游戏展	待定	待定
10月	WCG世界电玩大赛	美国西雅图	待定
	GamePro Expo	美国洛杉矶	18日至20日
	伦敦游戏节	英国伦敦	待定
11月	韩国G-Star游戏展	韩国首尔	待定
	巴西电子游戏节	巴西圣保罗	待定
12月	日本Jump Festa游戏展	待定	待定
	亚洲游戏展	香港	待定

“International Contents Carnival”（国际内容嘉年华），借助三大展会的合并吸引更多的国外玩家。另外，玩家关心的任天堂“Space World”展会在2006年没有举办，而该展会自创办以来，一直都是作为公布任天堂新家用机或掌机的商业交流会议，任天堂不参加TGS，E3又遭缩水，2007年“Space World”是否举办，无疑吸引着无数任饭的目光。这么多展会究竟哪家能胜出尚难猜测？可以肯定的是，2007年将会拉开一场游戏展会的世界大战！

事件 降价，就在2007！

降价是推动硬件销量的最直接手段，NDS与PSP之间的掌机大战如火如荼地进行了两年，这期间两大掌机却一直都坚挺在发售时的价格纹丝不动，对比以往处于竞争局面的家用机市场，这种情况是比较罕见的。PS2于2000年3月发售时售价为39800日元，2001年6月降到35000日元，2001年11月降到29800日元，2002年5月降到27800日元……在发售后近两年的时间内经历了3次降价，降价幅度达30%；而NGC于2001年9月发售时售价为25000日元，2002年6月降到19800日元，2003年10月降到14000日元，发售后近两年的时间内经历了两次降价，降价幅度达44%；Xbox于2002年2月发售后，在两年时间内同样也经历了两次降价，价格由发售时的34800日元降为16800日元，降幅更高达52%。为何竞争激烈的两大掌机在发售后这么长时间内始终未打出降价牌？这种反常的局面在2007年是否还会继续？肯定不会，处于下风的PSP不会再沉默了，无论是从市场竞争角度来看，还是从历史趋势来看，降价一定是势在必行的举动（如果不降价，那一定是改良主机推出）！而NDS，则会好整以暇地等待PSP出招，然后予以还击。



■降价，PSP势在必行。



GBA会不会完全退出历史舞台？



■发售于2001年7月21日的GBA，会不会在2007年退出历史舞台？

从2004年末NDS和PSP陆续登场开始，GBA便宣告开始逐渐地退出历史的舞台，然而出乎很多人的预料，GBA并没有像以往的主机那样在新主机推出、新时代来临之后一落千丈，不仅任天堂自家在GBA上开发了的“《几何世纪》系列”以及《旋律天国》这样颇具创意的作品，众多第三方厂商旗下的大作也不断地出现在GBA上，从《机战OG2》到《FF VI》，期间的每一部大作都曾让人以为是“GBA平台最后大作”，然而GBA却不断给人以惊喜。

截止2006年末，公布的GBA平台大作都已经发售，而曾经一度作为延续GBA生命的GBM也已逐渐淡出，2007年的GBA，会彻底地退出历史舞台吗？答案是：继续退出，但仍然不会彻底退出。毕竟GBA的用户普及量是非常大的，而在欧美及国内，GBA仍维持着一定的销量和市场，11月在北美的主机销量排行中，更是杀入前三名。雷吉在其不久前的发言中，更将GBA和NDS相提并论地称为“掌机业务的核心机型”，任天堂方面的重视又可见一斑。而GBA的庞大软件阵容和相对低廉价格更让不少人动心。2007年，GBA上也许不会出现2004～2006年间那样给人惊喜的大作，但是，继续有游戏推出却是情理之中，单是欧美那些配合新片上映的多机种全面出击的游戏就不在少数。可以说，2007年，无论是国内，还是全世界，GBA系列掌机都将继续维持着一定的销量及软件推出速度。

国内 3G牌照发放，手机网游的逆袭

▲3G时代下的手机网游一定是一个巨大金矿。

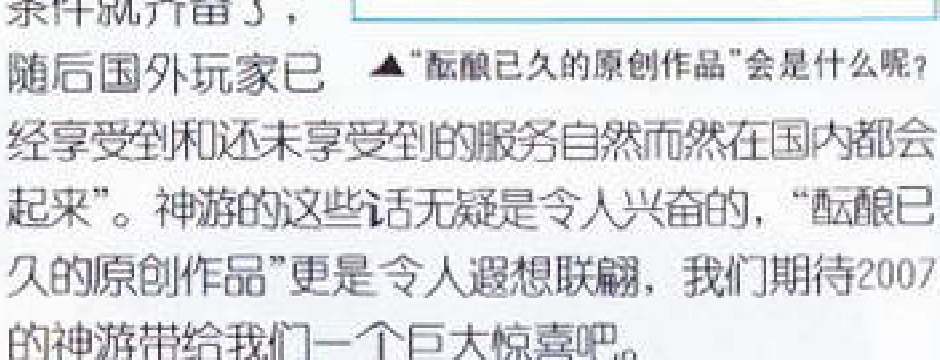
中国的3G牌照铁定于2007年发放，所以2007年也就将成为中国3G网络建成的元年。3G网络带来的是更大的数据传输速度，视频通话、手机电视、音乐下载等数据应用当然不在话下，手机网游无疑也会获得长足发展。网速问题得到解决，手机网游就能够实现流畅的实时战斗、信息交换等，困扰现阶段手机网游的瓶颈问题就会解决。所以，3G网络上马一定会带动国内手机网游的繁荣，不过，能够繁荣到一个什么程度，还不仅仅与3G网络的普及相关，用户对手机网游的认知程度、游戏网游本身的素质、以及3G手机终端机能都是影响这个市场的决定因素，另外，用户最关心的还有游戏资费和上网资费的价格。手机网游绝对是一个蕴藏着巨大市场潜力的金矿，如何挖掘出它的全部价值，相信是国内众多手机游戏厂商以及网络运营商很早就开始考虑的事情，借助2007年中国3G网络发展的契机，或许手机网游真的会来一次逆袭。

国内 神游2007，“会有酝酿已久的原创作品！”



▲“酝酿已久的原创作品”会是什么呢？

对于国内掌机玩家来说，神游始终是值得信赖的，它不仅为我们带来了一台又一台的行货主机，甚至还以全球同步的速度发售了中文行货版的NDS和NDSL，让国内玩家体验到与世界同步的一流服务。虽然一直以来，神游在中文软件的推出速度方面为广大玩家所诟病，但我们也看到，神游始终在努力推动着大陆的行货化进程。在2007年，神游又会有什么新动向呢？为此，我们也专门参访了一下神游的相关人士。“目前硬件平台是齐全了，那重点自然在软件上了。先大再小吧，首先是会有酝酿已久的原创作品，其次是有重量级的海外大作，再次是将鼓励国内第三方的加入——这些是大框架，搭好以后整个产业链的条件就齐备了，随后国外玩家已经享受到和还未享受到的服务自然而然在国内都会起来”。神游的这些话无疑是令人兴奋的，“酝酿已久的原创作品”更是令人遐想联翩，我们期待2007的神游带给我们一个巨大惊喜吧。



主机 掌机·网游——PSP、NDSL游戏的网络化进程

网络化是游戏发展的必然趋势，“网游”也决不只是PC平台的专利，家用机、掌机都已经进入网络化发展的进程。NDS、PSP都具有802.11b无线局域网功能，通过热点能够方便地接入互联网，从而实现网络联机。目前两个平台上都有不少支持网络联机的游戏，像NDS的《马里奥赛车DS》、《俄罗斯方块DS》，PSP的《海豹突击队》、《荣誉勋章》等都是热门的网上联机游戏，那么在2007年，两大掌机的游戏网络化进程会有哪些变化呢？

NDS，多人合作型游戏出现



▲刚刚公布的《DQ IX》是否支持网上联机组队？

到目前为止，NDS上的网络联机游戏多以对战或者交换资料为主，真正的多人合作式的联网游戏还没有出现，不久前推出的《恶魔城 迷宫画廊》在网络联机部分加入了双人合作挑战BOSS RUSH的模式，相信带给了大家一丝新鲜，但是想必大家还是很期待GBA上的《塞尔达 四支剑》、《光明之魂》那样合作式的联机游戏吧。2007年，我们有理由期待这类游戏的涌现，到时候，我们能通过网络和不认识的朋友一起组队，合作冒险。

话梅杂志&3DM-SMV

PSP，日系厂商加紧网游步伐

说到PSP的游戏网络化进程，欧美厂商的脚步要比日系厂商快速得多，目前支持网络联机的PSP游戏基本都是欧美厂商作品，《海豹突击队》、《X战警》、《未名传奇2》、《NBA》、《荣誉勋章》等欧美游戏都有着完善的网络联机服务，《荣誉勋章》甚至支持最大32人的网上混战，厂商为这些游戏都搭建了专门的服务器，速度一流，而且服务完全免费，因此吸引了相当多的玩家参与。相比于欧美厂商的积极动作，日系厂商在PSP的游戏网络化进程上几乎是寸步未行，有限的几个利用到网络的日式游戏也只是停留在上网下载附加关卡或数据等简单应用阶段，根本没有达到网上联机的层面。这一点，日系厂商明显落后欧美厂商很多。不过在2006年12月7日，PSP上终于有了第一款支持网络对战的日式游戏——《麻将格斗俱乐部 全国版》，虽然只是一款麻将游戏，但Konami搭建了专用服务器，能够让全日本玩家上网对战，这无疑迈出了日系厂商的第一步。而定于2007年2月22日发售的超大作《怪物猎人 携带版 2nd》同样支持网络联机，玩家们可以直接登陆Capcom官方服务器联机而不用借用KAI等第三方平台。可以预见，2007年，日系厂商一定会加紧PSP“网游”步伐，更多支持网络联机的日式游戏会不断涌现。不过有一个不太好的迹象就是，日系厂商似乎不像欧美厂商那么愿意提供免费午餐给大家，在他们的概念中，网络游戏一般都是收费的，所以我们看到《麻将格斗俱乐部 全国版》毅然打出了每月315日元的上网费，对于想体验日式网络游戏的国内玩家来说，最大的问题恐怕不是费用的多少，而是用什么途径去交纳这个费用。



▲《荣誉勋章》中的网上混战，许多欧美PSP游戏已经有了完善的网络联机服务功能。



▲支持网络联机的《怪物猎人 携带版 2nd》已经算是传统意义的“网游”了。

主机 微软的掌机

2003年1月，比尔·盖茨在消费电子展上放出“三年内可造出掌机版Xbox”的著名言论，三年后，我们没能见到传说中的“掌机版Xbox”，不过，微软的掌机计划似乎已经初见端倪。2006年11月14日，打着“iPod Killer”旗号的音乐播放器Zune粉墨登场，虽然这是一个与掌机完全搭不上边的东西，但是这个小东西的出现已经表明微软开始进驻掌上多媒体的娱乐平台，而且，隐藏在这个小东西身后的，是微软“Live Anywhere”全局战略中的一环。按照微软的计划，Zune是一款系列化产品，第一代产品初期将只提供音乐服务，随后逐步开通电影和电视节目下载，并通过产品的更新换代逐步实现游戏功能。“三年内可造出掌机版Xbox”的言论表明“掌机版Xbox”至少在技术上已经成为可能，微软现在只是在选择一个合适的时机来实现它而已，Zune或许就是一个前奏。在家用机领域，微软硬是从索尼和任天堂的地盘中拼得了一个三分天下的局面，如今的掌机市场与当年的家用机市场惊人相似，在索尼和任天堂两强相持的局面下，如果微软再次出手，掌机界也会迎来三足鼎立的局势。2007年，Zune会发展到一个什么阶段？2007年，“掌机版Xbox”距离我们还有多远？我们共同期待。



▲“掌机版Xbox”假象图。



▲微软音乐播放器Zune。

自1989年GB诞生后，掌上游戏机这块大馅饼就一直都只有任天堂一家在快乐地独享着，直到2004年底Sony的PSP上市，掌机市场才终于迎来了分羹之人。事实上，觊觎掌机游戏的公司可绝不止Sony一家，早在数年前，SNK、SEGA等厂商就曾推出过掌机，但都没能动摇任氏掌机的垄断地位。市场总是有那么一批前仆后继的人，何况Sony凭借PS的品牌效应也算撼动了任氏掌机的绝对地位，2007年又有谁会来趟这潭浑水呢？让我们一起来看看吧。

主机 第三方掌机

N-Gage 2


▲采用N-Series系统的N-Gage 2概念图吸引了无数数码爱好者的眼球。

自2004年PSP、NDS即将登陆之时，有关N-Gage下一代机型的传闻就从未间断过。当年N-Gage以手机兼掌机的独特定位取得了许多数码兼游戏爱好者的青睐，但不久其作为掌机的功能就因为游戏软件的质量、数量以及NDS、PSP的诞生而被彻底无视。但作为高居全球手机市场份额第一的公司，诺基亚还在高谈着游戏手机的远大目标，不久前其英国游戏部分负责人O' Driscoll还在畅谈人们将会在诺基亚手机与NDS、PSP之间做出选择。从这句话来看，我们已经距离这款高性能游戏手机不远了，也许2007年你将会在我们的“掌机软硬件销量榜”上看到一款N-Gage系的新掌机。

韩国掌机，借助网游强势登陆


▲韩国GamePark推出的GP2X改良机型XGP无法改变掌机市场的大格局。


▲Iriver G10借助网游成为CES一个亮点。

说韩国的网络游戏，国内没有几个人不知道的，说它是中国网游玩家血汗钱养大的亦不为过。而提起韩国的掌机，就有点小国沙文主义笑话之嫌了。早在2001年GBA横行之时诞生的GP32，有着远超GBA的硬件素质，但普及量实在过低，以至于退出历史舞台时都没被人注意到。掌机市场就是这个规则：如果没有名气和庞大的软件群，只凭机能上的优异是无法立足的。现在，该公司的掌机后续机种GP2X已经登陆，媒体播放、图片浏览、电子书阅读，这些PSP实现的功能GP2X也同样能够实现，改良机XGP以及XPG mini也已经在今年公布，或许明年你就会在国内的游戏店见到一款名叫XGP的韩国掌机。不过更吸引人的应该是今年CES韩国Reigncom公司展出的新型网络掌上游戏机——iriver G10，与国内夭折的EZ-mini出发点相同，iriver G10着眼点也落在了掌上网游的主题上，凭借韩国网游的人气在发布之初就引来无数关注，国内广受欢迎的《跑跑卡丁车》也特别制作了G10专用版。但限于网络环境等问题，目前这款掌机只会在韩国上市，随着无线网络热点的普及，网游掌机化已成为时代的需要。韩国掌机要想在2007年要想有新突破，开辟一片新的市场，恐怕还要寄希望于网游。

主机 扑朔迷离的GBE


▲热心的网友早已为任天堂勾画出GBE的姿态。

其实N D S 系列主机对于任天堂来讲也只能算作一个“Happy Accident”(意外收获)，推出时目的有三：一来为拖住PSP前进的脚步，二来对全新游戏方式作出尝试(包括Wii都诞生在这一策略之下)，最后也是为了缓和GB系列正统后续主机的研发时间。当然从现在NDS系列主机全球热销的情况来看，任天堂恐怕早已将那款传说中的代号Evolution的新掌机计划搁到N年之后了。但一个精明的人总是能走一步想百步，

遇到各种情况也能够应对自如，如果微软能在2007年搬出自己的掌机，那我们也说不定就能在明年看到GBE的真正形态！一份任天堂内部的开发进度报告称，NDS的开发思路早在GBA发售前就早已被确立了，因此我们完全有理由相信，GBE的样机也已经停在了任天堂最隐蔽的开发实验室，只是任天堂的精力目前集中在形式大好的NDS和前途未卜的Wii上。想让原本预定在2005年上市的GBE，在NDS继续大步前进的2007年推出基本没有可能，但是如果索尼或微软公布新掌机或改良机时，那么任天堂可能真就祭出GBE来与对手抗衡了。

主机 PSP的下一步，新机还是改良？

吃了任天堂触摸屏出奇制胜的一招后，SCE也聪明了许多，看了Wii后PS3手柄突然加入的六轴感应功能就是SCE的进步表现。除了出奇制胜外，在掌机方面，任天堂其实还有一个独到的招数，那就是改良机。从GBA到GBA SP，再到GBM，只是更小、更漂亮，就能掀起玩家们新一轮购买的热潮，而且屡试不爽，NDSL在全球范围内大受欢迎就是最好的证明。NDS都出了改版机，这也促使PSP是否推出改良版的话题热了起来。2006年暑期，国外杂志、网络等媒体就爆出PSP即将推出内置8GB硬盘改良版的消息，Sony也适时地在网站上贴出了《如何可以让PSP做得更好》的市场调查，以及一款被误认为PSP2的mylo便携无线通信终端，令大家对PSP改良机以及后续机种的消息显得更加关切。当然，两年就推出PSP2显然是一种不符合市场规则的事情，但每一位PSP玩家还是很期待能够捕风捉影地获得更多有关PSP2的开发意向，毕竟开发一款掌机也是需要很长的制作周期。我们只能期待PSP2在今后的三年内上市，而具有内置硬盘，具备VoIP网络电话，具备更多PDA等功能的PSP改良型能否会在2007年上市，还是让我们来拭目以待吧！



■无线网络功能异常强大的口袋通信设备mylo，没有游戏功能实在可惜。

主机 NDS与Wii的联动——异类的组合

我们不应该忘记，NDS和Wii是两台“离经叛道”的异质主机，两个都有打破常规的操作方式，这两个异类凑到一起还会产生哪些意想不到的变化谁都说不准，或许某一天当任天堂公布某种全新的联动方式时，我们会惊得下巴都合不拢：“这也可以？”2007年是三大次世代主机全面交锋的一年，任天堂肯定会借助NDS的巨大市场占有量来拉动Wii的人气，两者之间的联动令人期待！


■异质联动、无限可能。

12月14日，Wii版的《口袋妖怪 战斗革命》发售，其中游戏最引人注目的一点便是能够与NDS版《口袋妖怪 钻石·珍珠》联动，通过无线连接后能够继承《钻石·珍珠》的存档资料。由于Wii和NDS都具有无线联机功能，两台主机之间的联动非常便利。可以预想，今后这两台主机之间的联系一定会相当紧密，两者之间游戏的联动决不仅仅局限于存档资料的互动。或许很多人可能已经想到NGC版的《塞尔达传说 四支剑+》了，以GBA作为手柄让4名玩家联机合作的游戏方式一定给大家留下深刻印象，所以不难想象，类似的将NDS作为Wii手柄的游戏也许很快就会出现。不过



◀《塞尔达传说 四支剑+》圆满地完成了一次NGC与GBA的联动演出，不知道2007年的Wii和NDS又会擦出怎样的耀眼火花？

玩家杂志&3DM-SMY

主机 PS3、PSP，联动空间有多大



早在2005年的E3大展，SCE就满怀激动地向玩家们预告着PSP与PS3的亲密关系——联动，这一厂商推行自己品牌的有力销售手段也被用在了PSP与PS3上。正如GBA可以作为NGC手柄一样，PSP与PS3最初公布的联动功能就包括了手柄功能，而现在从已经发售的PS3来看，目前的联动功能还是很薄弱的，手柄的功能并没有完全实现，取而代之的是一个不能游戏的遥控功能；PSP与PS3无线数据传输功能没有实现，取而代之的是通过USB 2.0接口把PSP插在PS3上当作移动磁盘一样进行使用；更令PSP玩家郁闷的是PSP上的PS模拟器只能通过PS3来购买，显然是在将本来不搭边的功能算在PSP与PS3的联动上。承诺还是要兑现的，不过这些恐怕都要等明年再说了，而且迄今为止，PSP与PS3还没有一款联动游戏公布，这一联动最基本的要素看来也只能在2007年实现，我们只能说，2007年，PSP与PS3将会结合得更紧密。

硬件 NDS的扩展周边



▲NDS和NDSL震动卡，Slot 1端除了能插GBA游戏卡带，还有非常广阔的功能扩展空间。

年末，随着PS3的上市以及众多PSP大作的发售，PSP的主机销量也呈现出抬头之势。而发售的两款功能强劲的全新PSP周边，更引来了许多数码爱好者的关注。现在购买一台PSP，除了可以玩游戏、听歌、看电影、上网以外，还能配合专用摄像头当作相机、摄像头来记录精彩瞬间，配合麦克风当作录音棚、掌上KTV、导游，配合GPS当作地图、导航器，而相比之下，NDS除了任天堂开发出一款震动卡以外，在扩展周边方面就再没什么大的举动了。想当年，GBC、GBA都曾推出过摄像头，GBA上的《瓦里奥制造 大回转》因为加入独特的感应包而使游戏变得乐趣横生，因此我们有理由相信，NDS上还会有更多更好玩的扩展周边诞生！改良机NDSL已经发售近一年，2007年想要再掀"NDS系列"的主机热潮，推行各种扩展周边也是一个不错的策略，再加上任天堂那些满具创意的头脑，总能想出好点子将一些看似普通的东西变得更加有趣。

软件 官方模拟器——NDS模拟FC、SFC、MD……



■NDS上的官方模拟器绝不是天方夜谭。

PSP上已经有了官方PS模拟器，通过PS3下载后传入PSP中便可玩，PSP与PS3的这种"合作"不禁让人联想到NDS与Wii上，NDS是否也会通过Wii下载其他机种的模拟器呢？这么一想就发现了一些端倪。Wii本身还真有条件为NDS提供这种"服务"，因为Wii本身就内置有"虚拟主机"的功能，可以从网上下载FC、SFC、MD、MSX、N64等主机的游戏直接玩；而另一方面，以NDS的机能，模拟N64虽不大可能，但模拟其他4个机种是绝对不在话下的。或许真有那么一天，任天堂就会开设这项服务，通过Wii下载的其他机种经典游戏游戏不光能在Wii上游玩，还可以通过无线传输给NDS，让NDS也能玩到。当然，由于NDS的主记忆体只有4M，所以肯定有一些大容量的SFC、MD游戏无法传输到内存中运行，也许任天堂会专门发售类似于NDS网络浏览器附带的那种内存扩展卡类周边来解决——虽然一切都是猜测，但并非不可能。

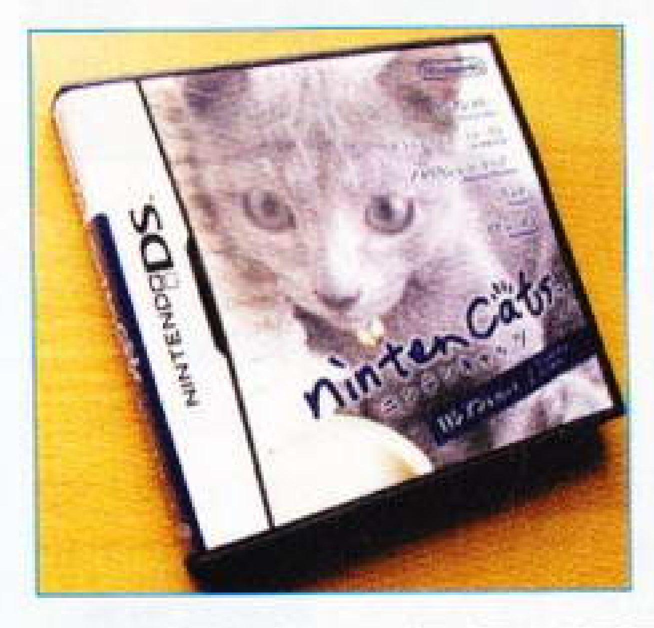


游戏 《真·三国无双DS》，转型还是终止开发？


▲"大头无双"也许已经成为了历史。

今天的NDS可谓风光无限，大有GBA高峰时期之势，众多探索中的早期游戏和机能摸透后推出的成熟作品，在NDS上构成了一道道靓丽的风景线。可是接下来要说的这款《真·三国无双DS》，却至今未见踪影。说来《真·三国无双DS》也是从NDS公布时便一起公布的作品了，可是它错过了首发的第一班车、第二波高峰、脑白金热潮等众多的发售档期，在2005年末公布了不少新的人物和图片、小小地给了玩家一丝希望后，便又玩起了"装死"——平时完全没有任何消息，仅在游戏大展时谨慎地露一下头。

时至今日，PSP版的"《无双》系列"已经开发了三作，"《无双》系列"本身也已出到《真·三国无双4》和《战国无双2》。且不说NDS版还能否推出，如果真按制作人所说以《真·三国无双3》为原型推出，那么在2007年玩到三代的移植作，恐怕人们的热情早就已经冷淡了，不用说3代，4代可能都会让人觉得过时，毕竟一年两作甚至三作的"《无双》系列"有着很强的流行元素。相信制作组方面也面临着同样问题的困扰，也许他们正在将《真·三国无双DS》按照4代蓝本来制作(大头风格应该不会变)，更有可能的是，GBA版"大头无双"的3万销量严重打击了制作组，而经过如此长时间的默不做声，这款传说中的《真·三国无双DS》可能已经终止开发了。



游戏 任天猫？

有关《任天猫》的传闻由来已久，网络上也有不少FANS自己修改了《任天猫》的封面出来以表期待之情。并且早在2005年8月，《任天狗》的制作人绀野秀树先生在接受日本媒体采访时就透露其实在开发项目初期是以猫的版本来开发的，并且建模和音效都已经有了一定完成度。《任天狗》发售已经超过了一年半，其在世界范围内所取得的成功有目共睹，不过传说中的《任天猫》却还是迟迟没有公布。明年4月21日就是《任天狗》发售两周年纪念日了，任天堂会不会在此前后将万众期待的"治愈系"大作《任天猫》奉献给NDS呢？可能性还是比较大的。虽然"脑白金"的盛行让NDS赚了个钵满盆盈，但相信任天堂不会忘记，最早为NDS赢得大面积Light User市场的正是《任天狗》，开发其续作或者推出新版本可谓合情合理。

游戏 《火纹》FANS还要等多久？


▲即使是NDS版《火纹》，战斗画面仍为2D的可能性也非常大。

"《火纹》系列"是任天堂的看家大作之一，从2002～2004年，曾在GBA上接连推出三作，并于2005年推出了NGC版，然而从2004年末NDS发售至今，却一直没有NDS版《火纹》的消息，倒是2007年2月份的Wii版已经确定发售。从《封印之剑》开始，《火纹》基本维持着每年一作的推出速度，如此看来2007年的NDS版《火纹》似乎是没有希望了。不过2006年《火纹》可是一作也没有推出的，而以《超级大战争DS》来看，厂商也应该吃透了NDS的机能，可以说，只有想不想推出NDS版的问题，技术上完全没有任何的难度。画面上，也应该继续走《超级大战争DS》那样的3D效果地图+2D战斗画面。早期NDS的事例告诉我们，传统大作在新创意主机上的影响非常有限，而在已经获得市场认可的主机上推出人气大作，则完全不用担心销量问题。相对于刚刚起步的Wii，在NDS上推出大作无疑更能保证销量，给新主机护航固然是份内之事，但是在已经成熟的NDS上推出新作大赚一笔也完全是情理之中，毕竟任何一个公司都以追求利益最大化为目的。时隔一年的空档，在2007年出现家用机和掌机两个版本的《火纹》，并不是没有可能。

诺基杂志&3DM-SMY

游戏 《超时空之钥》，堀井雄二在NDS上的另一部作品？



《DQ》之父堀井雄二先生今年在就《DQMJ》接受日本媒体采访时，曾经表示如果有可能，很想把自己的另一部作品在NDS上进行重制。虽然没有明确说明到底是哪款作品，而且不排除这不过是堀井先生随口言之的可能性，但消息一经传出，玩家们还是对其充满了希望，并纷纷猜测这款作品很有可能将是当年Square和Enix联手打造，集结了堀井雄二、鸟山明和坂口博信等巨匠的梦幻之作《超时空之钥》(以下简称《CT》)，自1999年PS上的《穿越时空》以来，系列已经有7年没有推出过新作了，尽管其间一直传出过所谓的《Chrono Break》的小道消息，但不过只是雾里看花。NDS在日本的超高人气在2007年必定不会得到消退，有着同样重制的《FF III》热卖在先，那《CT》会不会趁着这股热潮为2007年的NDS锦上添花呢？可能性不小。如果厂商“偷懒”的话，甚至可以直接延用《FF III》重制版的引擎，这样重制起来就更方便了。

游戏 会不会发售NDS版《马里奥聚会》？

强调多人同乐的“《马里奥聚会》系列”完好地体现了任天堂游戏“合家欢”的亲和力，系列的多数作品都在圣诞商战中力守任天堂的家用机阵地。而比起家用机，具有便携优势和联机优势的掌机更适合多人同乐，这样看，NDS版《马里奥聚会》的推出简直就是天经地义。虽然同为小游戏合集，但该系列与在掌机上打拼多年的“《瓦里奥制造》系列”相比，在强调的主题和突出的重点上都有很大的不同，完全不用担心“大水冲了龙王庙”。更何况在2005年初，该系列首次推出了GBA版就已获得了好评和认可。可以说，NDS版《马里奥聚会》无论在技术方面还是市场方面，都不存在任何的障碍，NDS版的推出，不过是时间上的问题。更何况，2006年末，大作支持的PSP已有抬头之势，2007年“脑白金热”能否继续保持还很难说，无论是巩固由老玩家和“脑白金”时代LU共同组成的固有玩家群，还是进一步拓展市场、防止对手的反扑，传统大作的跟进都是十分必要而且迫切的。

▲有GBA版好评在先，NDS版《马里奥聚会》的推出不过是时间的问题。

游戏 《任天堂全明星大乱斗》NDS版能否推出？

早年传言NDS上会推出一款大乱斗题材的游戏时，曾经有人猜测就是《任天堂全明星大乱斗DS》，实际上却是云集了JUMP旗下众明星的《JUMP超级明星大乱斗》，如今续作《JUMP终极明星大乱斗》亦已推出，而《任天堂全明星大乱斗》却每次只在家用机上推出。也许是为了维持《任天堂全明星大乱斗》在每部主机上的高素质吧。不过2004年末的《超级马里奥64DS》就已经让人对NDS的3D表现充满信心了。2007年对于NDS来说，既要乘胜紧逼对手，也要面临对手随时发起的反扑甚至新的黑马的乱入。能在掌机市场上再扩大多少地盘，对于游戏方式已经为玩家认可并且市场成熟的条件下，大作的推出绝对能起到不小的作用。而NDS玩家不少从GB掌机系列一路跟过来的，对于家用机上集结了众多任天堂明星的《任天堂全明星大乱斗》只闻其名而无条件玩的任饭不在少数，市场已经成熟，销量也不用担心，2007年，我们完全有理由期待任天堂明星们在NDS上亦上演一出精彩的大乱斗。

▲以NDS的机能，再现N64版的经典画面完全不成问题。



游戏 "脑白金"2007

NDS凭借其双屏的游戏方式和触摸功能获得了意外的成功，而平台上的另类游戏"《成人脑力锻炼》系列"也以其独特的卖点和充分利用机能的新颖游戏方式成为了畅销游戏。有着这么一棵摇钱树，任天堂当然会继续推出游戏的续作了。

"《脑白金》系列"能够有这种结果，有很一大部分要归功于人们对新奇事物的喜爱。但两作之后，推出的续作能否继续流行可是个很值得深思的问题了。相信任天堂不会因循守旧，沿着前两作的路子改一改再推续作显然是不明智的。任天堂一直是个创意为先的公司，当他想出了更加新奇的脑锻炼方法的话，新的"脑白金"也就会呈现在我们面前了。2007年对于"脑白金"来说很关键，能否继续热下去，就要看任天堂还会给它注入多少让人为之好奇的新点子。





▲因为新奇另类而大受欢迎的"《成人脑锻炼》系列"，惟有不断地求新求变，才能持续长久地保持热度。



游戏 《战神》移植PSP?

2005年3月，PS2上一款名为《战神》的欧美动作游戏曾一度让无数玩家大呼过瘾，在余热过后的几个月，也就是2005年7月，《战神》的制作人David Jaffe公开宣称将为PSP开发几款新游戏，游戏类型当时并没公开，据说这将是一款充斥着暴力及拥有着独特故事剧情的游戏。这些小道消息一经公开就让人不由地联想到了往PSP版《战神》。时至今日，《战神2》的PS2版早已公布，并定于2007年发售，而PSP版的《战神》却迟迟未见踪影。David Jaffe又表示目前并没有推出PSP版《战神》的计划。不过就以《战神》这块金子招牌来看，说不定哪天SCEA又会突然把它搬出来放到PSP平台。

游戏 PSP版的《生化危机》会移植哪作?

"《生化危机》系列"诞生于PS家族，但除去不久前刚放出下载的PS模拟器版《生化危机 导演剪辑版》外，这个系列还从未在PSP上登场过。虽然系列的号召力已经远不如从前，但是相信想在PSP上玩到该系列的玩家还是不少的。如果没有意外，《生化危机2》和《生化危机3》的PS模拟器版本以后也将会陆续放出，不过以后就没有专为PSP制作的UMD版《生化》了吗？可能性还是有的，而最有希望在PSP上登场的则是"《生化危机 逃出生天》系列"作品。《怪物猎人 携带版》在PSP上大放异彩，那Capcom将旗下同样倡导网络协作的"《生化危机 逃出生天》系列"搬上PSP平台也可以说在情理之中。利用便捷的网络功能，《怪物猎人》在PSP上创造了比家用机版更让人振奋的销售成绩，光在日本的累计销量目前就已经突破了80万大关，如果《生化危机 逃出生天》真的出现在PSP上，说不定又会是一个卖座的作品。





游戏 野村哲也PSP原创作品

2006年TGS前，日本某著名游戏刊物曾经传出过这样一则小道消息，大意为：某超有名的制作人正在PSP上进行原创大作的开发，并且本届TGS展会上其公司工作人员的服装是由该制作人亲自设计的。消息中并没有明确指出这位超有名制作人的大名，不过从其描述的来看，这位制作人十有八九就是SE的野村哲也。因为本届TGS中PS2版《王国之心 II FM+》展台的工作人员所穿的是游戏中十三机关的黑色服装，而负责该作品人物和服装设计的正是野村先

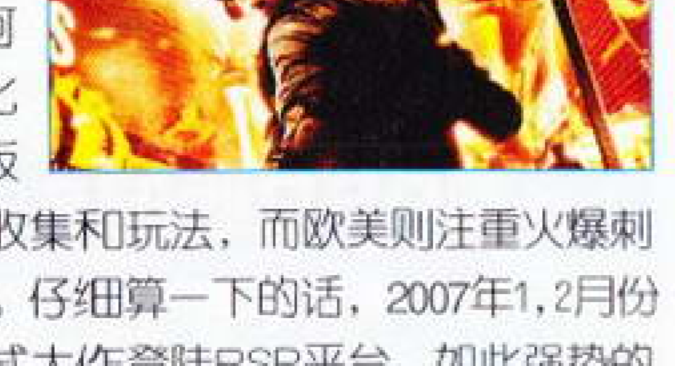
生。不过野村哲也近来手头的项目不少，如《最终幻想 Versus X III》(PS3)、《危机之源 最终幻想VII》(PSP)和《美妙世界》(NDS)等等，很难想像他能够再腾出时间来为PSP制作这么一款传说中的原创作品。不过该游戏刊物的流言版开通至今，其中放出的小道消息最后都兑现了，因此就算这位制作人并非我们所猜测的野村哲也，那么目前正在有另一位著名制作人正在为PSP开发原创游戏也几乎已是板上钉钉的事情。接下来我们要做的，就是等待这款神秘作品在合适的时间公布。



游戏 “《最终幻想》系列”PSP移植计划

《最终幻想VII》为10年前的上上一届次世代主机大战敲下了定槌，从此开启了PS家族统治家用机的漫长历史。在PSP发售之初，业界就盛传《FF VII》、《FF VIII》、《FF IX》三作的消息要为PSP保驾护航，赢得广大“《FF》系列”FANS的支持的消息。可PSP都发售两年了，也只迎来了《FF VII》外传和《FFT》在2007年登陆PSP的消息，反而是前六作有五作在GBA上复刻，一作在NDS上重制，还有一款NDS的《FF XII》外传正在锐意制作中。随着3.0系统的诞生，很多玩家又将在PSP上玩到“《FF》系列”正统作品的希望寄托于官方提供的PS模拟器上，可狠心的SE很快就打破了玩家的祈愿——由于PSP机能的限制，PS版的《FF》三作是无法通过模拟器在PSP上运行的。而以Square Enix的一贯表现来看，要为如今在日本陷入颓势的PSP来移植三作《FF》，希望真的是非常渺茫。

游戏 2007，PSP欧美游戏唱主角？



与NDS在日本红红火火的情况相比，PSP在日本的处境可以说是人气惨淡，目前所推出的数款PSP日式大作也无法刺激销量，其中不少日式PSP游戏都是炒冷饭的移植之作。反观欧美市场，各路美式PSP游戏在欧美大获人心，在美国也能和NDS拼个旗鼓相当，众多欧美厂商开发游戏的力度和诚意和日本厂商不可同日而语，大作和原创作品频频推出。就以2006年下半年来看，就已经推出过《杀戮地带》、《海豹突击队2》、《GTA》以及以《使命召唤》为首的多款FPS。可能是由于文化上差异，日版游戏比较注重收集和玩法，而欧美则注重火爆刺激的游戏过程。仔细算一下的话，2007年1,2月份就会有数款美式大作登陆PSP平台，如此强势的开端也预示着明年欧美游戏的全面来袭。

游戏 PS2大作的移植

随着PS3推出、Xbox 360日渐成熟，PS2在不久的将来即将面临着退出历史舞台的命运，不过谁也不会忘记这台带给了无数人欢乐记忆的梦幻主机曾经创造的辉煌，其数以千计的软件阵容对PS家族的小女儿PSP来说更可以说是一笔取之不尽的财富。似乎从诞生之日开始，PSP就被人冠以了“移植地狱”的“美名”，虽然这种情况会随着官方PS模拟游戏的放出得到缓解，但相信今后还是会有部分PS2的知名游戏移植PSP，明年2月的《宿命传说2》PSP版就是最好的例子。另外，如“《魔界战记》系列”、“《永无大陆》系列”等已经有作品在PSP上登场的系列，相信继续将后面的作品进行移植的可能性也是颇高的。移植本身就是一件见仁见智的事情，就算是在家用机上已经烂熟的游戏，依然会有不少人乐于在掌机上将其重新体验一次。关键还在于移植怎样的游戏，移植得是否有诚意。在PSP软件阵容已经越来越匮乏的今天，移植部分知名作品从某种程度上说也算是不得已而为之的缓兵之计。

本辑的年终特别企划到这里就结束了，2006年在错综复杂中闭幕，2007年将在暴风骤雨中到来，明年这个时候，再次经历惊心动魄的商战以及如云大作的洗礼的掌机市场，将会以一番什么样的形势呈现在我们面前，也许只有时间才能告诉我们最确切的答案。

话梅杂志&3DM-SMV

少年的宿命，英雄的传说



不久前PS2上的重制版《宿命传说》让不少传说FANS找到了昔日的感动，为了趁着这股余波进一步推广"《传说》系列"作品，PSP版的《宿命传说2》也已早早地决定了发售日期。明年2月15日，玩家们就能在掌机上重温这款PS2名作了。据制作方表示，PSP版并不是单纯的移植，其中会加入新的要素，不过详细情况目前还没有公布。在PSP版原创要素公布之前，我们还是先来看看这款作品的基本情报吧。

PSP 宿命传说2
テイルズ オブ デスティニー2
◆NBGI◆RPG◆预定2007年2月15日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

文 雷伊
美编 澄香

什么是《宿命传说2》

发售于2002年11月28日的《宿命传说2》是PS2上第一部"《传说》系列"作品，凭借着优秀的制作水准和当时日本人气小天后仓木麻衣演唱的主题歌，这款作品成为了整个"《传说》系列"中最为卖座的一作，普通版加廉价版的累计销量在日本国内突破了100万大关。游戏的故事背景发生在前作《宿命传说》的18年之后，以前作中主人公斯坦之子凯伊鲁为主角，以英雄与宿命作为主题，被原Namco定义为"解放命运的RPG"。





年龄：15岁
性别：男性
身高：160cm
体重：55kg
声优：福山润

凯伊鲁·杜纳米斯

《宿命传说》男女主人公斯坦和鲁蒂的儿子。因为在凯伊鲁很小的时候，他的父亲斯坦就外出冒险了，所以他连自己父亲的模样都没见过。虽然鲁蒂没有对斯坦的离开作进一步的说明，但凯伊鲁却坚信自己的父亲是一名英雄，并且一只憧憬着自己能像父亲一样出色。

话梅杂志&3DM-SMV

莉娅拉

- 年龄：16岁
- 性别：女性
- 身高：155cm
- 体重：41kg
- 声优：柚木凉香



突然出现在凯伊鲁面前的神秘少女，她身上的神秘感是吸引着凯伊鲁展开冒险的原动力之一。虽然是个好奇心旺盛又开朗的女孩，但较强的责任感又让她显得过于认真。因为总是想用自己的力量去解决问题，所以常常一个人去肩负一些棘手的事情。

在克雷斯塔孤儿院长大的少年，对年纪比自己小的凯伊鲁来说就像是一位兄长一样，能够包容他和理解他。目前从属于保护人们安全的阿塔莫尼骑士团。虽然外表看上去有些轻浮，但思考起事情来却非常深思熟虑。



罗尼·杜纳米斯

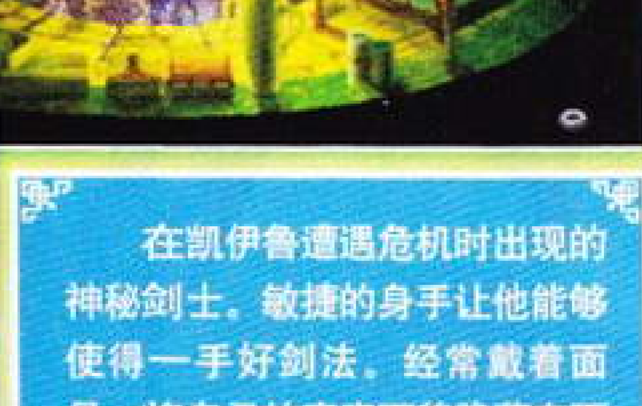
- 年龄：23岁
- 性别：男性
- 身高：180cm
- 体重：75kg
- 声优：关俊彦



裘达斯

- 年龄：16岁
- 性别：男性
- 身高：159cm
- 体重：48kg
- 声优：绿川光





在凯伊鲁遭遇危机时出现的神秘剑士。敏捷的身手让他能够使得一手好剑法。经常戴着面具，将自己的真实面貌隐藏在面具之下。

话梅杂志&3DM-SMV

使用弓箭作战的女战士。对阿塔莫尼神赐予人们的形式上的幸福抱有疑问，鼓励人们用自己的双手去寻找真正的幸福。





娜娜莉·弗莱琪

年龄：19岁
性别：女性
身高：162cm
体重：49kg
声优：川上朋子

哈萝尔德·贝尔塞莉奥斯



年龄：23岁
性别：女性
身高：149cm
体重：35kg
声优：平松晶子

罕见的科学狂人。虽然在科学领域绝对可以称得上天才，但在其他领域却几乎像个孩子般无知，连最基本的常识都不懂。对此她并不感到自卑，反而自称自己是精神成长赶不上天才能力成长的一个特例。由于对凯伊鲁等人拯救世界的冒险发生了兴趣，所以与他们共同行动。

战斗系统

TT-LMBS系统

这里的TT指的是Trust和Tactical，即信赖感和战略性。这两个要素加入到"《传说》系列"一贯的LMBS系统后，使得战斗的策略性得到了进一步提高。《宿命传说2》的战斗非常崇尚与同伴之间的配合，如果能够有策略地进行搭配角色间的合作，就能够创造出连击数惊人的高连击。



SP槽

SP槽系统是"《传说》系列"中仅在《宿命传说2》中才出现的系统。战斗时，人物状态栏下会有一条SP槽，当角色行动时，SP槽就会减少。SP槽减少时，角色的命中率和回避率就会降低。当SP槽降到最低时，角色就无法进行攻击了。SP槽可以说是一个毁誉参半的系统。一方面，它的引入使得战斗更加具有了战略性，因为玩家必须时刻注意自己的SP槽以便有效行动；另一方面，它又给原本可以更加爽快的战斗加上了限制，不少玩家都对此颇有微辞。

话梅杂志&3DM-SMV

文 LIKY 美编 咕噜

PSP 怪物猎人 携带版 2nd

モンスターハンターポータブル2nd

◆Capcom◆ACT◆预定2007年2月22日◆日版

◆1～4人◆记忆要求未定◆售价未定

◆对应无线LAN◆推荐玩家年龄：未定

相关报道 Vol.45 P8 / Vol.49 P41/ Vol.51 P35/ Vol.52 P25

已经定下发售日为2007年2月22日的《怪物猎人 携带版 2nd》（以下简称《MHP2》）目前又有新情报公布，关注本作的玩家可要好好留意这次的内容。这次的新情报是有关本作的防具强化系统以及猫厨房的新要素方面，让我们来看看具体是哪些东西吧。

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd

モンスターハンターポータブル

防具强化系统

熟悉本系列的玩家都应该知道，在《MH》的世界里角色没有经验值和等级的概念，要想提高能力唯有依靠武器和防具，其中防具分为头部、身体、手腕、腰和脚部5部分，而且还有剑士装和弩装的差别。在《MHP》中，防具打造完成后便算是定型了，而在《MHP2》中，防具打造完成后还可以进行强化，来提高防御力，同时防具还加入了技能槽（スロット）的设定，可以附加技能石提高特定技能点数，这无疑给配装带来了更丰富的变化。



▲跟前作一样，武器和防具的强化都在武器店进行。

用“铠玉”来强化防具

关于防具的强化，本作与以往最大的不同就是加入了“铠玉”这一特殊道具，强化防具必须要用到这种道具，而并不需要怪物素材。防具能够被强化的次数与防具本身的最大强化等级相关，不同的防具，最大强化等级都不相同。另外，防具被强化后，只会提升防御力，并不会改变属性槽、技能点以及耐性。



▲强化后，防御力得到提升。



◀强化防具必须要用到一种特殊素材——铠玉。

同一类防具的派生系列

就算同一类防具也会派生出不同系列的防具套装，比如火龙装就分为火龙普装，火龙D套装，火龙S 套装以及火龙U套装，它们之间到底有什么区别呢？这里给大家先给大家解释一番。

普通装	一般都是游戏初期便可打造的防具，防御力低，生产以及加工费用都比较低廉。
D套装	也是在初期便可打造，相比普通装防御力略有提升，优点在于技能槽多，能够附加多颗技能石。
U套装	可算是D套装的升级版，防御力优秀，技能槽多，但必须在获得高级素材后才能打造。
S套装	也是在获得高级素材后才能打造的装备，防御力相比U套装更为优秀，同时具备基本的技能点数。

组合防具发动技能

如果装备的防具带有同一种技能，并且技能点数合计达到一定数值，那么该技能便会发动，从而产生各种效果，这种效果往往会极大地影响到狩猎或者采集等活动，下面就率先披露3种本作的技能。

寒冷【大】无效

在雪山等极为寒冷的地方活动会导致耐力下降速度加快，发动此技能后便可完全避免这种不利效果，在前作中也有该技能出现，不过在本作中该技能有了效果的大小之分。



炮术王

这是系列第一次出现的新技能，发动后能提升枪弩"龙击炮"的威力，同时也可以提升撤甲榴弹的威力，对于弩手来说可是相当有用的技能。



地形伤害减小【小】

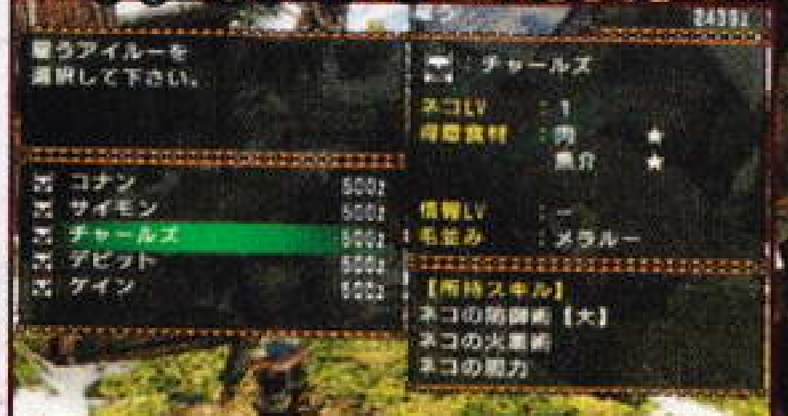


在火山等环境恶劣的地方，触及到熔岩时会导致体力减少，而如果发动此技能就能有效减轻伤害。该技能也有效果的大小之分。

猫厨房的新服务

猫厨房是《MHP》中首次加入的特色系统，这次《MHP2》不仅保留了猫厨房，而且还加入了一些新要素。比如这次在猫厨房中可以直接要猫猫帮忙烤肉了，听到这个消息，大家一定会大兴奋吧，再也不用为了烤肉而专门去开任务了，这无疑大大方便了玩家。

新服务！猫猫帮忙烤肉！



▲雇佣猫猫时，可以直接看到猫猫所拥有的技能，更加直观了。



▲直接将生肉交给猫猫，它便可以帮你烤好，相当方便哦，不过并不是一定能成功。（－_－b）

文 铭风 美编 咕噜

NDS版的《最终幻想XII 亡灵之翼》的公布已经有一段时间了，这款讲述《最终幻想XII》中角色全新冒险的游戏想必也牵动了不少游戏玩家的心吧。这次将为大家介绍游戏中的新人物和战斗系统。

FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS
ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング

NDS 最终幻想XII 亡灵之翼
ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング
◆Square Enix◆RPG◆发售日未定◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
相关报道 Vol.49 P56

在云端之上展开神奇的冒险

本作的故事讲述了主角梵和女主角潘妮罗的全新冒险故事，这次的舞台是云端之上的雷姆雷斯（レムレース）大陆。这片大陆的位置处于《最终幻想XII》的世界伊瓦丽斯的上空。相传这里曾有着众多神灵，现在这里还残留着名为“圣晶石”的魔力之石。不过，因为雷姆雷斯周围有着结界，所以没有人见过这个大陆的实际形态，只在空贼之间流传着有这样一个浮游大陆的传说。

美丽的大陆

梵

故事的主角，经历了《最终幻想XII》的冒险后成长了不少，现在和同伴一起干着空贼的工作。


▲冒险的场景之一，可以看到从空中照射而下的光线。



▲两人在遗迹中冒险的情景。



▲冒险的过程中将有许多神秘的遗迹。

话梅杂志&3DM-SMV

雷姆雷斯大陆



▲大地图上的移动画面，本作中角色将由大地图来到一个个冒险的迷宫。

战斗



▲战斗也是游戏的一大特色，具体将在后文详细介绍。

前作中的熟悉角色



▲在沙漠中战斗的情景。上方最右边的角色就是前作中的同伴巴尔夫雷。到了实际游戏中应该还有更多熟悉的角色登场。

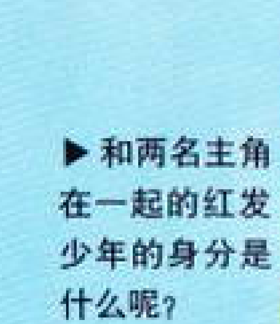
潘妮罗



梵的女朋友，是飞空艇的导航员。感情丰富，在冒险中总是守护着冒失的梵。

▲和梵单独在海边的场景，两人之间的感情十分好。

长翅膀的神秘少年





▶和两名主角在一起的红发少年的身分是什么呢？



玩游杂志&3DM-SMV

拥有翅膀的神秘种族——艾古鲁族

雷姆雷斯大陆是一个拥有深厚文明的地方，除了众多古代遗迹外，还生活着长有翅膀的神秘种族艾古鲁族。由于性格稳健，所以有梦想和野心的人非常少，种族内并没有争斗发生。除了身上长有翅膀外，他们的身体和人类并没有太大差异，不过平均寿命不高，只有40岁。

▶由于长有翅膀，所以他们的居住地的入口都非常高。

艾古鲁神殿

▲侍奉着六翼神像的神殿，经过了长时间历史的洗礼依然十分威严。

格雷巴多斯

本作故事的起点，梵就是为了寻找沉睡在这里的秘宝而开始了冒险，紧接着就来到了漂浮在空中的神秘大陆。

话梅杂志&3DM-SMV

战斗系统初步明了

PS2版《最终幻想XII》的战斗系统十分独特，那么在机能不如PS2的NDS上的续作是否继续沿用此系统，相信大家都十分关心。现在本作的战斗系统已经初步明了，和PS2版一样，当带着同伴的主角遭遇敌人时，也是即时在场景内摆开架势，开始战斗。战斗依然是集团战，每个角色都有各自的行动，角色会自动攻击身边的敌人，而角色的移动和攻击目标，则由玩家依靠触控笔来下达。从现在公布的画面中，大家可看到不少《最终幻想XII》中的敌人和怪物，甚至还有熟悉的召唤兽登场。





▲角色的行动将依靠触控笔来下达。选定攻击目标后下屏会出现指令，然后就选择你所要实行的行动吧。

攻击多个敌人



▲游戏中还有攻击范围内多个敌人的魔法，发动后要用触控笔划一个框来确定攻击对象。

召唤兽



▲满足条件后就可召唤出召唤兽共同攻击，召唤兽可释放十分强力的魔法。



琉多

好奇心旺盛的艾古鲁族战士。在遭遇了梵后和他们一起开始了奇妙的冒险。

话梅杂志&3DM-SMV

探求“咒言炼成”之谜！

NDS

光辉圣约

ルミナスアーク

◆Marvelous／ImageEpoch◆S・RPG◆预定2007年2月8日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应任天堂Wi-Fi网络连接◆推荐年龄：全年龄

相关报道 Vol.47 P40 / Vol.49 P78

NDS上的S・RPG大作《光辉圣约》终于确定了发售日期。随着不久前PSP上《圣女贞德》的发售，广大的NDS玩家也开始企盼起能早日玩到此类幻想风格的战略游戏，现在，只用再等待两个月我们便能在NDS上玩到这个游戏了。这次厂商公布的新情报中除了有大量的新人物外，还公布不少战斗新资料。让我们一起怀着激动的心情来期待本作的发售吧！

Luminous Arc

ルミナス アーク

文 琉璃　美编 澄香

使用“咒言炼成”来制作自己的装备！

在战斗中武器装备有多重要，相信大家都明白。在本作中，玩家除了可以在商店中购买到武器装备外，还可以通过“咒言炼成”系统来打造玩家自己的原创装备。要使用这个系统打造装备，必须先在战斗中取得一种名为“符文石”的特殊道具，接着把它拿去鉴定。鉴定出其属性后，便可以与玩家原本的装备进行合成，之后便能打造出附加了各种属性的新装备。如何利用这些，打造出实用的装备可是相当的重要哦！


符文石在鉴定之后颜色会发生变化！

松 5000
竹 1000
梅 500
賢者バヤン
意味を鑑定する呪言を選ぶのぢゃ。

▲鉴定的价格会依据鉴定的内容分为三种，价格最贵的“松”等级自然能获得最多的符文石信息。



◀炼成可以委托爱莉斯与特蕾斯姐妹中的一人来进行，两人差异不大。

「咒言炼成」的流程



1 是符文石的鉴定



2 选择装备素材



3 选定合成符文石

4 进行合成

战斗系统新情报！




攻击补正


▶采取正面攻击没有补正。

▶从侧面攻击能得到少许补正。

▶从后方攻击能得到较高补正。

战斗中利用有利的地形就能对敌人实行更大的打击，也就是所谓的“攻击补正”。从敌人的侧、后方或者利用地形的高差采取攻击都能获得较高的攻击补正。


▶与敌人处于同一高度时没有补正。

▶从高处向敌人发起攻击能得到较高补正。

新公开登场人物！

玛维

侍奉大地与树木的绿之魔女

以“想要使用强大魔力必须先拥有强大的肉体”为理念进行着艰苦的修行。

她一直忠实于自己的信念，只为自己所坚持的东西行动。

薇薇

侍奉风的云之魔女



总给人添麻烦，并且情绪波动很大的人。看上去是个不容易揣测的人，这也是因为喜欢自然状态的缘故。

爱好是白天睡觉，喜欢在最喜欢的飞毯上悠哉悠哉。和森林里的动物关系很好。

战场属性

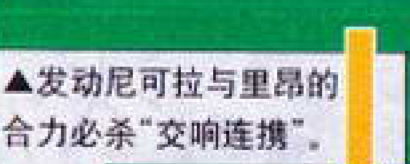
本作的战斗中一共有5种属性。每种属性除了有各自不同的附加效果以外，还会在战场的地面上形成属性地形，如在某属性的地形上使用同种属性的魔法攻击，攻击力还将得到一定的提升。善加利用这点，一定会对战斗有所帮助。

属性	特征
木属性	象征春天的属性，主要是单体攻击魔法与防御魔法。
火属性	象征夏天的属性，主要是大范围攻击魔法与辅助攻击魔法。
风属性	象征秋天的属性，主要是特殊攻击魔法与治疗魔法。
水属性	象征冬天的属性，主要是支援系魔法与治疗魔法，还能治疗战斗不能状态。
无属性	不属于任何属性，不受任何属性攻击影响。

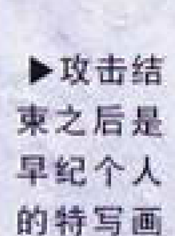
「闪光攻击」与「交响连携」

战斗中使用个人必杀技“闪光攻击”与合力必杀技“交响连携”都是能对敌人造成较大伤害的方法，下面就让我们来看看发动时的实际画面吧。

闪光攻击



▲发动早纪的强力必杀“闪光攻击”。

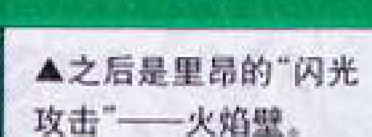


▶攻击结束之后是早纪个人的特写画面。



交响连携

▲发动尼可拉与里昂的合力必杀“交响连携”。





▲先由尼克拉发动他的“闪光攻击”——旋风斩。

▲之后是里昂的“闪光攻击”——火焰壁。



▶攻击结束之后是两人的特写画面。

在鲁米纳斯教团中身居高层的人



他平时担任辅佐教皇的角色，事实上却是教团的实际掌权人。遵从“魔女本邪恶”的教义创建了“永恒之庭”来培养与魔女作战的人才。为了将世界从灾难中拯救出来，他努力传播着“光之教义”。

现在他与西方骑士团的团长安德烈正在世界各地视察。

安德烈

被称为「神之西翼」的泽弗洛斯骑士团的团长

金古斯坦

他是金古斯坦的直属部下，拥有着强健的肉体，并以此为荣！

趣味是锻炼身体，目前的烦恼是穿了盔甲就无法显示出自己引以为豪的肉体。



同伴好感系统

▼在同伴中选择一人。当然，选择男性角色也是可以的。



▶选择不同的对话选项能博取同伴不同的好感度。选错可是会降低好感度的哦！



▼好感度的渐进变化，一共分为四个阶段。





▲好感度到达一定程度后便能取得神秘小礼物！

在之前的相关报道中，我们曾为大家介绍过在冒险模式下能与同伴们进行对话，那么对话的目的到底是什么？没错，就是增加同伴间的好感度！对话的内容会影响角色间的好感度，好感度除了影响战斗中的支援效果外，还能从高好感度的同伴处得到意外的小礼物！

在参加战斗的同伴中选择一人，然后与其对话。对话途中会出现三个选项，选择后便会影响好感度变化。与同伴的亲密度一共分为四个阶段。

预约特典公布！

如果对本作进行预约，那么你将获得一本豪华的设定资料集《Luminous Works》，资料集中将收录由柴乃櫂人亲笔绘制的人物设定原画，而且里面还将收录各种各样的制作密报及秘藏资料，要想更好地了解本作一定要收藏这本资料集哦！



帕杨帕杨

居住在森林中的贤者，精通古代传承下来的咒言知识



被爱莉斯和特蕾斯成为“帕帕大人”，看起来十分的平易近人。

虽然看来总是一副很悠闲的样子，实际他也在探知着世间的不稳因素。

趣味是午睡，但总因为睡觉翻身而扭到腰，为此苦恼不已。

爱莉斯&特蕾斯

在贤者身边学习「咒言」的双子姐妹



身为姐姐的爱莉斯性格要稳重一些，妹妹特蕾斯则比较活泼一些，姐妹俩感情很好。

两人一边辅佐着帕杨帕杨，一边每天努力学习着“咒言”。



《圣剑传说 玛娜英雄》作为系列第一款即时战略作品，其在战斗系统上也有着自己的独特之处。本次前线将为大家介绍游戏中的作战单位MOB(怪物小兵，简称兵怪)的特性和战斗的具体流程。同时还将为大家继续介绍游戏初期的故事。文 铭风 美编 澄香

战斗系统详细解说

NDS 圣剑传说 玛娜英雄
圣剣伝説 ヒーローズオブマナ
◆Square Enix◆RTS◆发售日未定◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
相关报道 Vol.49 P67 / Vol.54 P32

1 召唤收集资源的收获兵怪

游戏中的资源分为两种，分别是制作设施所必要的“ガイアの石”和召唤兵怪所需的“トレントの实”。开始战斗时，场上只存在着包括主角在内的一些精英单位。不过这些队伍并不能进行资源的收集，想要收集资源就必须在基地内召唤“收获兵怪”，它们会赶到资源处，进行资源的收集。

在空母内建造召唤设施

◀在当作基地的空母内可以建造各种召唤用的设施。



拉比会自动收集资源

▶身为收获兵怪的小兔子拉比会自动探索周围的区域，将找到的资源带回来。

2 制作召唤战斗兵怪的设施



▲有足够资源的话就可放心建造各种召唤设施。

▶进攻时千万要搞清楚对方队伍的类型。

收集了足够的资源后，就可以开始召唤战斗兵怪了。不过想要召唤战斗兵怪，必须先建造相应的召唤设施。战斗兵怪的种类很多，不同种类的兵怪之间有着相互克制关系。在探索到敌人的部队后要搞清楚对方队伍的主要类型，派遣适合的队伍前去迎击。

话梅杂志&3DM-SMY

3 组成克制敌人的战斗队伍



一般情况下，在游戏中获得的资源是有限的，所以如何利用有限的资源是玩家要注意的问题。

发动奇袭是战斗中最常用的手段，在探索敌人的实力后快速建造适合的兵怪，在敌人阵容尚未成型前将敌人消灭。

▶ 一个队伍最多可有25个作战单位。

把握作战单位特性进行战斗！

游戏中战斗兵怪的种类很多，根据其特性和功能有着四大类型，这四个类型之间有着相互克制的关系。具体的关系见图，游戏时可要将这个关系熟记于心，合理配置自己的战斗队伍。



作战单位类型介绍

精英单位

主角罗杰等特殊队伍就属于这种单位，能够和各种敌人战斗。

收集兵怪

资源收集用的单位，战斗力很低。

飞翔兵怪

能够在空中飞行，移动力很高。对重装兵怪有特效，但被弓系兵怪克制。

地上兵怪

基本的战斗兵怪，对弓系兵怪有克制作用，不过面对重装兵怪时会有点吃力。

重装兵怪

擅长在地面作战，能够很轻易干掉地上兵怪，不过受不了飞翔兵怪的攻击。

弓系兵怪

远距离攻击单位，对飞翔兵怪有很好的克制作用。

兽人王和主角们的相遇

在罗杰闯入兽人王国内进行任务时，很偶然地撞到了前来进行侵略的同国比丹的军队。不过对方却将罗杰误以为是敌人而开始了进攻。虽然获得了暂时的胜利，但为数众多的后继部队却不断涌来。在主角被困的危急时刻，兽人王盖扎出现了，他带着众人离开了王宫，来到了北东的米多斯村。

……フン。
女、子どもに目の前で死なれては
夢見が悪くなるだけだ。
ガウザー
チケリ

▲虽然外型很凶悍，但其实盖扎是个十分温柔的人。

◀由于是自己的城堡，所以盖扎知道通往外面的密道。

话梅杂志&3DM-SMV

米多斯村的战役

当众人来到米多斯村后，却发现这里也正在遭受比丹军的袭击。村民遭受屠杀，村庄也陷入一片火海之中。看到这个情景，罗杰再也无法沉默，和剩余的村民一起，开始了反击战。

月光之村米多斯



▲兽人王国北东的小村落，是爱好平静的兽人的聚集地。

▼▶袭击这里的士兵不但放火烧毁房屋，还将逃出的无抵抗力的兽人杀掉……

袭击兽人的比丹军





守护村民，开始战斗！

◀▲无法忍受这种虐杀状况的罗杰和要守护自己国民的盖扎一起，开始和比丹军作战。

为了调查比丹侵略的真相，主角前往其他国家

◀▲战斗后，为了了解事情的真相，主角开始了到各个国家的探访之旅。



盖扎

兽人王国的年轻领袖

盖扎是兽人王国的统治者。在任期间忧国忧民，很受国民爱戴。

话梅杂志&3DM-SMV

牧场物语 与你共建海岛

NDS **牧场物语 与你共建海岛**
牧场物语 キミと育つ島
◆MMV◆SLG◆预定2007年2月1日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
相关报道 Vol.47 P25

以发展海岛为主要内容的“《牧场物语》系列”正统续作《牧场物语 与你共建海岛》又有新情报公布了。这次为大家介绍官方公布的4名角色，同时还将为大家介绍一下游戏中的一些设施。 文 铭风

莉丽



▲结婚是系列游戏的最大魅力之一，莉丽是游戏中的女友候补。

都市电视台上的大明星，在人气退却后陷入了低潮。为了治愈自己受伤的心灵而来到了岛上。个性十分明亮，兴趣很让人意外，竟然是钓鱼。

华尔滋

原本从事着从各个国家购买动物并运输的工作。喜欢孤独，独自生活的时间非常多，人生目标是收集巨多的金钱。



▲当选择的是女主角是，华尔滋将会成为一名恋爱对象。好感高后会发现他其实很健谈。

高拉



▲游戏中高拉会给主角很多帮助，比如破坏岩石的工具等等。

是都市中的木匠，手艺十分好，在听到了无人岛的传说后来到了此地。在强壮的外表下有着火爆的性格，不过在建造海岛的过程中却能给主角很多帮助。

艾力莎



▲虽然长得十分可爱，但年龄太小了，否则也应该是候补女友吧。

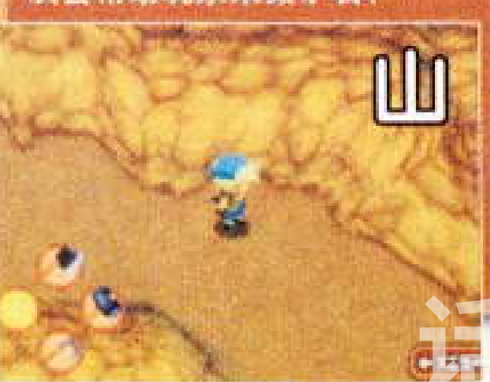
木匠高拉的女儿，由于出生时母亲就过世了，所以自小起性格就十分坚强。

岛上的场景

ここは鉱山なの。
鉱山について教えてあげるの。
矿山

▲海岛上的最高点，要攀登到顶部可不是件容易的事哦。

▼采集矿石的主要地点，本作中的矿石数量相必也不会少。同时在矿场也会遇到小精灵，难道这次会帮助玩家采集矿石？



▼没有人到来过的土地，主角将在这里展开探险生活。

森林



▲生长着茂密树木的森林，这里可以采集到很多山珍。

话梅杂志&3DM-SMY



三国志大戰

SANGOKUSHI TAISEN DS

移植自街机的《三国志大战DS》无疑是明年1月最值得期待的掌机游戏之一。在53辑的报道中，我们已经为大家详细介绍了NDS版独有的"三国英杰传"模式，这次我们将继续为大家介绍这个模式中的重要系统"连战剧本"，以及游戏中的另外几个模式。《时尚魔女》移植NDS后卖了个满堂红，相信这款同样是街机热作的《三国志大战》登陆NDS后也会让SEGA大赚一笔。



曹操
人设：RARE ENGINE

夏侯惇
人设：河崎纯

夏侯渊
人设：三好载克

连战剧本

NDS版的独有模式"三国英杰传"是以剧本的方式来推进流程的，其中大部分剧本都会发生战斗。不过在有些需要战斗的剧本中，就算满足了战斗的胜利条件，也不会继续推进剧情，而是会继续出现新的战斗胜利条件提示，立即进入下一场战斗。需要进行连续几场战斗的剧本在游戏中被称为"连战"，在连战中，即使有一场战斗失败，也会导致Game Over。此外，有些剧本中能够使用的部分武将卡是固定的。下面我们将为大家简单介绍一下"三国英杰传"模式中"魏传"中期的连战剧本"赤壁之战"。





◀▲遭受巨大打击的曹操军遭到了吴军猛将甘宁的追击。





▲在达成了第一个胜利条件后，又遭到张飞的追击，并出现新的胜利条件。





▲必须利用固定的武将来进行战斗。



▲战斗还没有结束……

话梅杂志&3DM-SMV

在锻炼之章磨练技术

"锻炼之章"的性质差不多相当于一般游戏中的练习模式，在"锻炼之章"中，玩家可以与电脑操作的卡组进行对战。玩家可以自由选择战斗的难度，根据难度的不同，电脑的卡组强度也会发生变化。另外，电脑会根据玩家的表现给予"称号"。在对战中不断取得胜利累计"功绩值"，称号的段位就会上升，如果战胜了强敌，那么功绩值会增加得更快，而就算输了功绩值也不会减少。



▼该画面中显示了下次升级所需要的功绩值。



▲最初能选得只有"简单"和"通常"难度，通常难度取胜后就会出现"困难"难度。

在通信之章与人对战

"《三国志大战》系列"最大的魅力就在于与人对战。NDS版的本作不仅可以进行无线通信对战，而且还可以利用任天堂Wi-Fi连接来让全世界玩家之间进行切磋。

NDS无线通信对战

利用NDS的无线通信功能进行对战时，操作母机的玩家必须先创作一个房间，选择限制时间和关卡。与母机进行连接的子机可以探索到母机，点击母机的机名就可以进行对战。



◀母机可以决定对战的规则。

Wi-Fi对战

利用Wi-Fi连接进行对战时，电脑会自动搜索称号相近的玩家进行匹配，以方便玩家寻找与自己实力相当的其他玩家进行对战。另外，玩家如果登录了好友密码，就可以和特定的玩家间进行对战。



◀在全国对战中，电脑会自动搜索称号相近的玩家。

创作自己的卡组

在"军议"中，玩家可以将获得的武将卡编成卡组。卡组最多可以登录5个，选好卡组后画面上就会表示现在已经取得的武将卡。在触摸屏的上屏会显示势力、兵种、特技等信息，玩家可以按照这些信息来进行检索，对武将卡进行排序。编成好的卡组后，玩家可以为卡组取名，取完名后卡组就算登录完毕。

▶取好名字后，卡组就算编成完毕了。

▼在编成卡组时要考虑到武将卡的COST值。





话梅杂志&3DM-SMV

世界樹の迷宮

PSP上优秀的迷宫探索RPG不少，而NDS上这种类型的游戏却一直不太多。Atlus这款专为NDS开发的迷宫探索RPG《世界树迷宫》公布后没多久就陷入了沉寂，不过这并不影响玩家对它的期待。现在这款游戏终于有新的情报了，而且发售日也已经公布，下面我们就来看看它的最新情报吧。

NDS 世界树迷宫
世界樹の迷宮
◆Atlus◆RPG◆预定2007年1月18日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4980日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
相关报道 Vol.45 P44

文 雷伊 美编 澄香

在执政院接受任务

小镇埃特里亚是玩家们的据点，玩家们可以在管辖埃特里亚政治的“拉达执政院”接受任务。随着任务的完成，游戏的剧情也会慢慢推进。另外，如果将在树海迷宫中发现的魔物和道具的情报报告给执政院的话，也许会发生一些意想不到的好事。



◀为了得到执政院的认可，玩家必须不断完成任务。最初的任务是制作树海B1F的地图。

◀任务完成后，可以向执政院汇报在树海中发现的魔物和道具。

职业后续报道

在45辑中我们已经为大家介绍了游戏中的九种职业，现在厂商进一步公布了关于职业的新情报。游戏中的每种职业都有男女之分，并且男女都有两种造型，也就是说，加起来总共有36种角色可供选择，相信就算再怎么挑剔的玩家也会对这么丰富的角色感到满足。

▶剑圣的男性版本，同种职业会根据性别的不同在性能上有所不同吗？

男性剑圣

女性剑圣

▶剑圣攻击力很高，能够使用绝大部分武器。并且可以装备防御力很高的防具和盾牌。

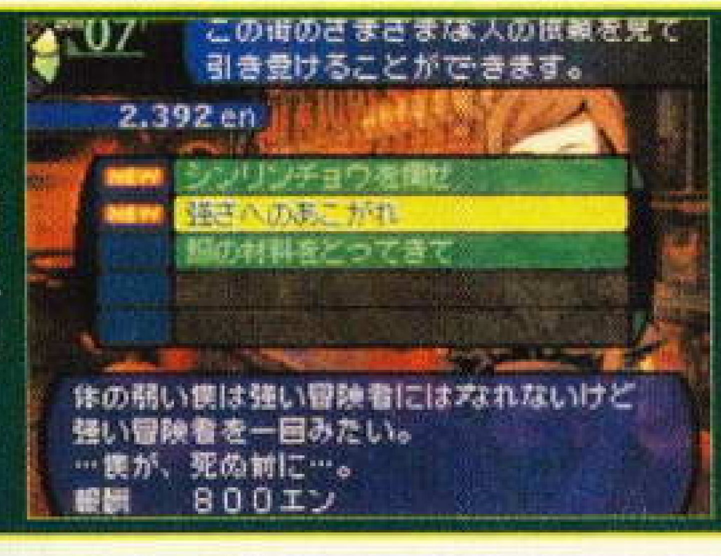
剑圣

不管是杂兵还是BOSS，剑圣都能够灵活应对。不仅可以使用剑，还可以使用斧头。成长之后，还可以学到活用武器特性的技能。

话梅杂志&3DM-SMV

在金鹿酒场接受委托

酒场中集中着各种各样的情报和冒险的委托。玩家和酒场中的女老板对话后，可以接受到各种只有冒险者才能完成的委托。如果顺利完成了委托，就可以根据难易度领取各种报酬。



◀委托的内容非常丰富，比如打倒特定的魔物、到达目标地点等等。



长鸣鸡宿屋

▼在这里可以召集到一起冒险的同伴。玩家可以在这里生成同伴，编成队伍。

▲用来休息的场所，可以用来回复HP和TP。

冒险者公会

希利卡商店

◀能够买卖各种道具和装备品，在展开冒险前最好先光顾一下这里补充物品，一些不想要的东西也可以在商店中卖掉。

▶在这里可以回复异常状态，另外还可以买到一些回复状态的药品。

凯夫特药局

男性圣骑圣

女性圣骑圣

圣骑士

浑身被重型装甲包围，具有压倒性防御力的职业。能够装备巨大的盾牌，作为队伍的挡箭牌活跃在前线。缺点是攻击力有些偏低。

◀▲队伍中如果有个圣骑士的话，想必安全感会增强不少。不少游戏中的圣骑士都可以使用回复魔法，本作中也可以吗？

男性游侠

女性游侠

游侠

虽然攻击力比较普通，但速度却是顶级的。不过由于只能装备一些轻便的装备，所以防御力比较低。具有杀敌后提升道具获得率的能力。

◀▲能够使用弓箭等轻便武器，如果能够辅以较高的机动性，可以将敌人杀个措手不及。

话梅杂志&3DM-SMV

文 胧月　美编 紫枫

これで恥をかかない 明日つかえるDS ビジネスマナー

NDS 驾驭自信的明天DS 商业作风
これで恥をかかない明日つかえるDSビジネスマナー

◆Genki◆ETC◆预定2007年4月◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆3800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

本文及本作谨献给即将踏上社会或已经在社会中扑腾的大好青年们，担心自己跟上司处不好关系？单位同事关系冷淡怎么办？怎么让大家认同自己？这想必是不少刚踏上工作岗位的“菜鸟”都挺头疼的问题吧。来看看这款由元气公司开发的游戏，或许可以给你一些启发……



做一个成熟的大人！

作风非常重要！

在一个公司里面工作，人际关系可以说是至关重要的一环。说得庸俗一点，我们想得到上司的赏识，想得到同事的认可，以便工作时能够更方便地团结协作，自己也能有个更好的前途。这款NDS游戏正是取材于年轻白领的工作生活，将人在社会上和工作环境下的各种常识进行归纳整理，让玩家能一边答题一边学习如何与人相处。



六大种类的练习，帮你解决各种社交难题！

問題
急いで、大量の書類をFAXしなければならない。
どのように送信する？
ひとつ選んでTOUCHしてください
1 急ぎでも、送信前に電話し、送る旨を伝えてから送信する
2 急ぎなので、まず送信し、送信後電話で確認する
3 急ぎなので、縮小コピーして半分の量にしてからFAXする

▲刚踏入社会也好，不善于社交也好，都可以从中获得帮助。

商业　用语　社会　作法　杂学　恋爱

游戏中玩家需要回答的题目分为六种，除了标题里提到的商业问题外，还有“用语”、“社会”、“作法”、“杂学”、“恋爱”等5种其他场合需要注意的知识。

目标是——独当一面的社会人

游戏以星期为时间单位进行，玩家在游戏的每个星期内需要回答8个问题，其中包括5道工作相关的“平日问题”和3道普通常识的“假日问题”。



◀递送文件的时候，书写收件人的名字。当相关收件人有两个的时候，怎么写他们的名字会比较合适呢？

問題
宛先が2人連名である手紙。
どこに「様」を付ける？

平日问题

该类问题帮玩家解决工作中出现的各种疑难杂症，如会议上肚子不舒服该如何应对，如何接待商务往来的客人等等。其中某些问题可以说非常简单，如果不知道的话可是很丢脸的哦。

会工作！

問題
上司に、取引先との接待で使う店のセッティングを頼まれた。
どんな店を選ぶ？
正解を選んでTOUCHしてください
1 自分が行ったことのある店を選ぶ
2 取引先の相手にあった店を選ぶ
3 上司のお気に入りの店を選ぶ

▶接到上司的指示接待客人，安排他去什么样的店比较好呢？

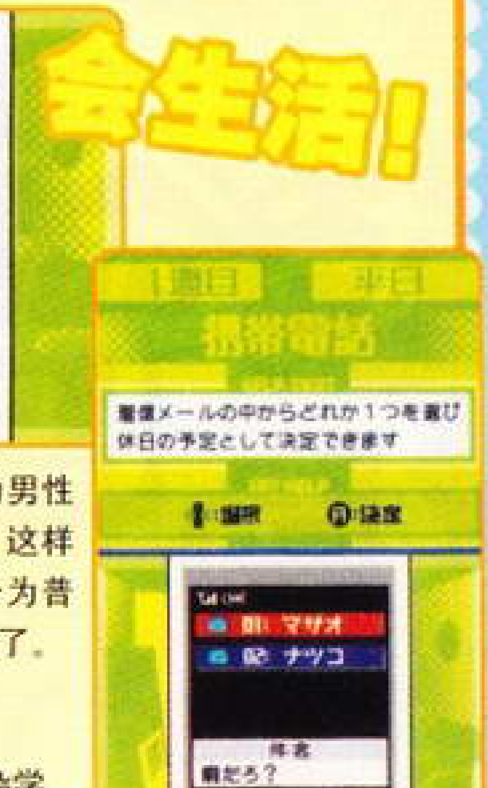
3DM-SM

假日问题

答完"平日问题"后，给游戏中自己的朋友发送短信可以便可进入"假日问题"阶段。根据收到短信的朋友的不同，玩家可以去各种场所享受自己的私人时间。在这些场合下，又有一些问题会等着玩家解决。



会生活！



▲▶ 朋友分为男性和女性两类，这样出游自然也分为普通聚会和约会了。



让她看到你的长处，增加好感度吧！

问题
カクテルの語源、何に由来するとされている？
1 混ぜるのに使っていた木の枝に由来する説
2 グラスの縁を払っていた鳥の尻尾に由来する説
3 カクテルを置いたテーブルに由来する説

◀假日问题以杂学为中心，尽管很多都是一些鸡毛蒜皮的小事，不过依然不能胡乱应付。

问题结束，看看训练成果！

答完该星期里所有的8道题目后，系统会发表玩家的成绩，根据分析结果看看自己有没有具备在社会中摸爬滚打的实力吧。什么，评价不高？那就再接再厉。了解了自己的短处，方可亡羊补牢。

1週目 平日
自己分析
カテゴリーごとの得意、不得意を確認することができます
表示切替 B:戻る
自己 デート 正解 出題
ビジネス 用語 社会 作法 雑学 恋愛
BACK

▲ 每一类问题的评价都会详细列出。



努力克服弱点！

◀ 答对问题时，会出现"GOOD"的赞许字样。

游戏收录的小知识构成500道问题

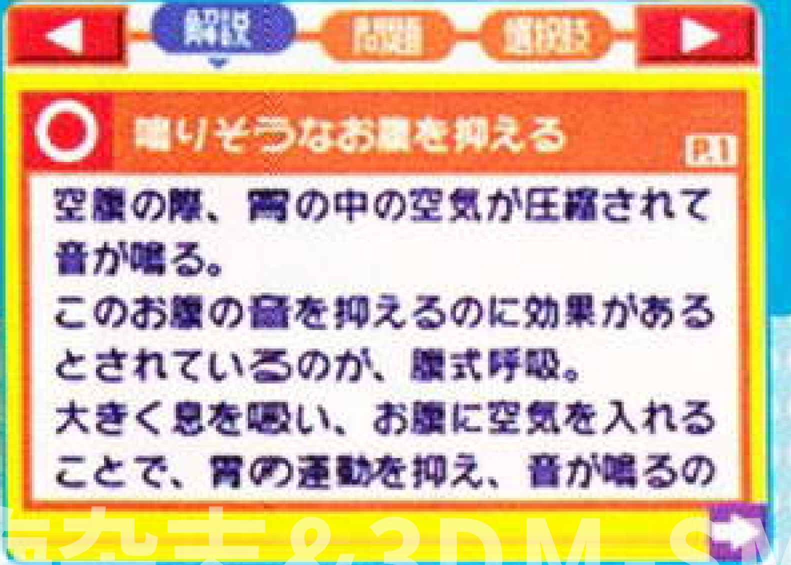
根据玩家在社会上可能遇到问题的不同场合，游戏很详细地将这些场合下的应对措施分条列出。如如何接待客人、如何道谢、如何道歉、如何向上司打招呼等，虽不能说游戏里就是100%的教科书，但玩家至少还是可以获得一些启发的。



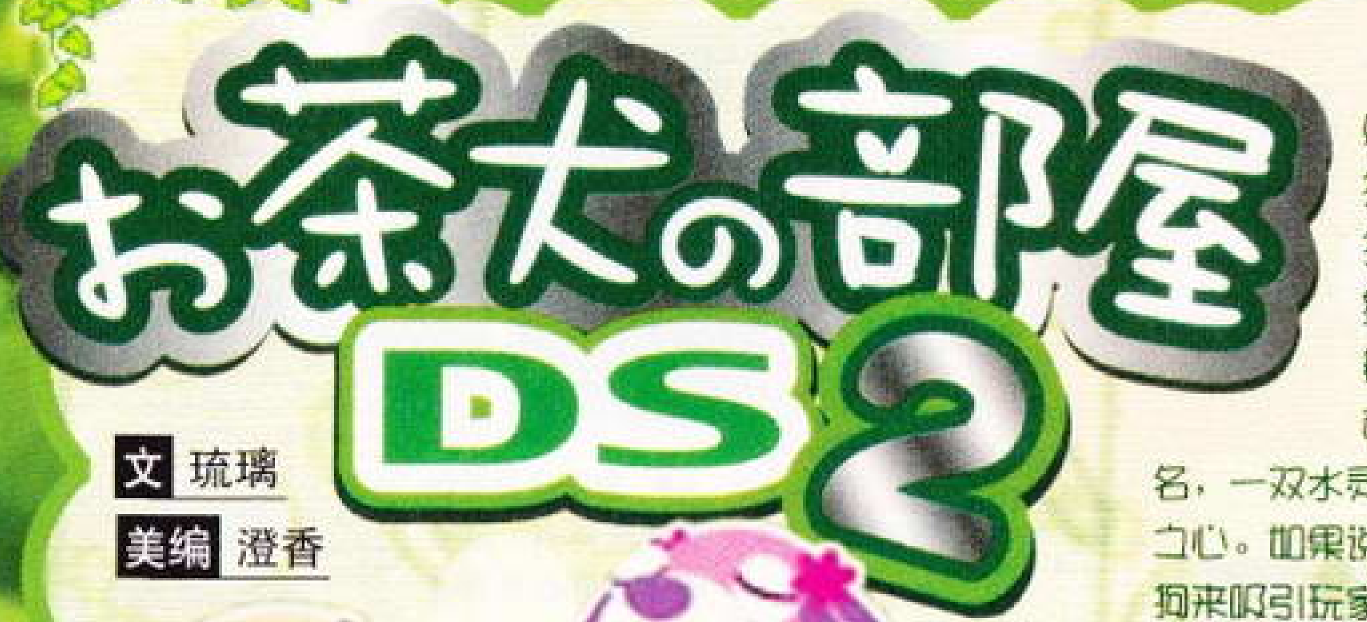
知识点举例

会议上，因为饥饿而有腹鸣的征兆时该怎么办？

饥饿时之所以肚子会"叫"，原因在于胃里的空气受到胃壁的压缩。这时可以采用腹式呼吸，大口地吸气，让空气进入腹部，这样就可以抑制胃的活动，避免在会议上发出不雅的声音。



电脑杂志&3DM-SSW



お茶犬の部屋DS2

文 琉璃
美编 澄香

任天堂的《任天狗》也算是只人气宠物了，可是还有一只狗狗的知名度还要更胜于《任天狗》哦！没错，它就是超人气明星狗狗《茶犬》。周边产品充斥着大街小巷的《茶犬》狗狗以它可爱无敌的茶叶状耳朵而得名，一双水灵灵的大眼睛让人看了顿生怜爱之心。如果说《任天狗》是以真实、活泼的狗狗来吸引玩家的话，那么《茶犬》就是以卡通味十足的可爱样貌来博得众人的喜爱！

NDS 茶犬的房间DS2
お茶犬の部屋DS2

◆MTO◆ETC◆预定2007年1月18日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应任天堂Wi-Fi网络连接◆推荐玩家年龄：未定

继《任天狗》推出以后，掌上宠物系列就开始越来越红火。而原本就人气十足的"《茶犬》系列"也借着NDS的麦克风与触摸屏推出了《茶犬的房间DS》。可爱满点的茶犬宝宝加上能与它通过触摸屏互动后变得更加有趣了，丰富的收集乐趣让你和狗狗在一起玩得更开心。本作作为"《茶犬》系列"在NDS上的第二作，除延续前作的系统外，还增加了不少新东西！

创造只属于自己的可爱茶犬狗狗！

使用游戏搭载的制作系统，来创造只属于你自己的茶犬。从耳朵的颜色、形状到身上的服装、装饰品等，完全都由你来决定。丰富的道具、装饰品，能让你全面打造出独一无二的茶犬狗狗。







◀▼形态各异的茶犬狗狗们，每一只都包含了主人无限的爱！

▲可以选择各种各样的装饰品来打扮狗狗。玩家在为狗狗打扮的时候，上屏的狗狗还会改变形象哦。

◀这些全是狗狗可以穿的T恤，为你的茶犬换上自己喜欢的T恤吧。

与聪明伶俐的狗狗互动！

聪明的茶犬狗狗在经过一定的训练后会听自己的名字，而且简单的"坐下"、"抬手"等指令也可以由玩家亲自教授哦！



◀听到主人在呼唤自己的名字，茶犬狗狗靠了过来。



▲主人叫了"坐下"，不过狗狗似乎没什么反应……

话梅杂志&3DM-SMW

和狗狗到哪儿都在一起！

在本作中，能和狗狗一起玩耍的场所不再局限于自己的小屋中，新增加的街道和广场能让你和茶犬去更多地方娱乐、嬉戏。一起逛街，一起散步也不再是梦想，甚至还可以一起去购物。除此之外，和狗狗在外面玩时还可以进行前作没有的探险，一起去寻找新的道具、新的迷你游戏。



◀一起去逛街购物，狗狗好像很喜欢这台电视。

▲静坐等待的姿势真是太可爱了！

▲在广场上，狗狗们自由自在地玩耍。



▲各种各样的茶犬伙伴也将登场。

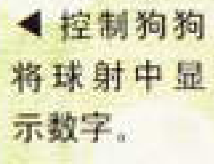
和可爱的茶犬宝宝们一起玩吧！

前作中大受好评的迷你游戏在本作中也将得到了扩充，总数达到了36个之多，是前作2倍！而且，通过通信对战一起玩的游戏也增加了。游戏中狗狗会随着迷你游戏的进行变得越来越聪明哦。

茶犬足球



◀控制狗狗将球射中显示数字。









还有各式各样的迷你小游戏，看起来都趣味十足

茶犬套圈



▶努力套中最远的茶犬狗狗，不知道奖品会是什么？

茶犬算术



▶通过这些简单的数学题，狗狗会变得越来越聪明哦。

话梅杂志&3DM-SMV

文 胧月　美编 紫枫



游戏发售在即，而“前线”报道的次数也终于赶上了《风雨传说》，可喜可贺。SE社在12月12日的发布会上公开了“《DQ》系列”的正统续作《勇者斗恶龙IX》将登陆NDS平台的消息，一时几家欢喜几家愁。传统拥趸可能需要花一段时间才能习惯加入动作要素的《DQ》，部分玩家的流失也不可避免，不知SE能否找到一个良好的平衡点。先不说闲话，让我们把目光投回本作。

NDS　勇者斗恶龙 怪兽统领者
ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー

◆Square Enix◆RPG◆预定2006年12月28日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应任天堂Wi－Fi连接◆推荐玩家年龄：全年龄

相关报道 Vol.46 P42 / Vol.48 P28 / Vol.49 P58 / Vol.51 P48 / Vol.52 P46

技能的继承与进化

怪物拥有各自的魔法和技能，总数达到150种以上。在进行怪物配合时，当亲代的两只怪物拥有相同的技能时，则配合出的子代怪物则会拥有该魔法的加强版。下面以背包龙和火焰幽灵作为亲代的两只怪物来说明一下子代怪物对于技能的继承情况。

背包龙和火焰幽灵是都拥有“火焰”技能的怪物，通过配合后能够产生凯奥斯龙。从凯奥斯龙的技能表里我们可以看出，除了继承亲代的四项基本技能外，还增加了一项名为“火焰2”的新技能。





一起冒险的怪物不止3只！





▼▶通过"火焰2"这项技能，凯奥斯龙可以学会威力强大的"烈炎术"，用它将敢于挡路的敌人一口气烧尽吧！

以往的报道中介绍过本作的战斗系统，我方最多可以派三只怪物上场，而站在怪物队列后面的主人公并不直接参与进攻，不过这并不代表队伍里只有1＋3＝4名的角色。玩家可以在自己的队伍里带上另外3只备用怪物，以便在必要时替换。



◀▲玩家之间进行的3v3对战，能够在战斗中途替换场上阵容的这一设定让战斗情况更为多变。

备用怪物的最高容纳数为3，即表示队伍里面最多可以有6只怪物。在迷宫里长时间探险时，如果经常参战的怪物MP值变为0且周围没有补给源，则可以让备用的怪物将其替换下来继续冒险。根据不同的冒险环境，组成最科学的应对阵容也是游戏的策略要素之一。



▲咏唱火焰魔法的火焰怪，当MP耗尽时将备用怪物龙宝宝换上。

▶这样我方立刻就拥有一个满MP的战力。



▲面对巨大BOSS一类的强敌，及时替换上满血满魔的同伴非常重要。



▶火焰怪的MP只剩下1点。



◀ 可以很方便地看到备用怪物的状态数值。

怪物交换

利用NDS的红外线通信机能，可以和身边的伙伴自由交换怪物。一次通信最多可以交换3只怪物，除了1对1的交换外，赠送怪物也是允许的。



▶▲史莱姆王和沙漠恶魔的交换，双方怪物都在上屏显示。

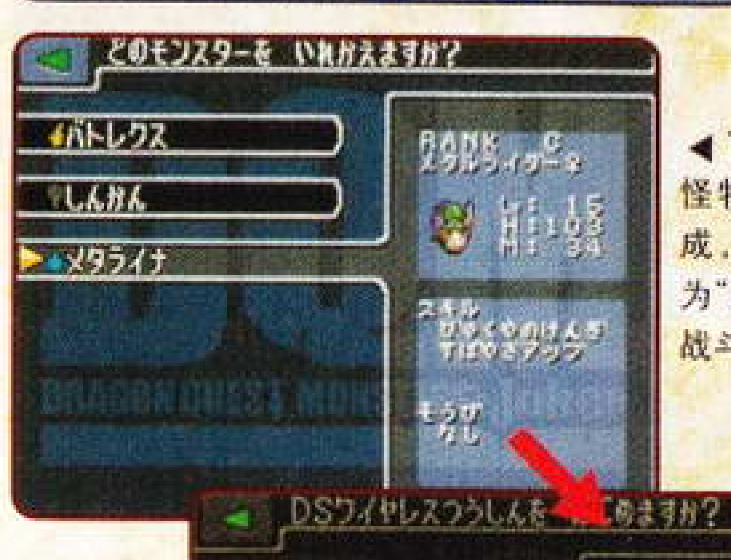
▲交换复数体的怪物。

Wi－Fi的信息登录

在Wi－Fi上把自己的怪物资料登录到"Jokers' GP"，就可以很方便地参加日本全国的排名战。没什么多说的，努力吃透系统，用怪物的实力和自己的技战术赢得比赛吧。



随机遇敌战斗



◀首先要对怪物进行编成，并设定为"随机遇敌战斗"状态。

将自己的怪物设定为"随机战斗"状态，在城镇里如果遇到开启了相同状态的玩家，就会进入战斗了。这种"擦肩而过"的战斗由于面对的都是未知对手，某种程度上也能带来不少新鲜感。该状态下的战斗允许玩家发动招募魔法，运气好的话便可以将对手的强力怪物据为己有。

▶当遇到同状态下的玩家时，就会进入战斗。

◀对敌方的怪物发动招募攻击。



◀在这种战斗下，招募攻击是可以使用的。

▶奇美拉就是我的了！



文 铭风 美编 咕噜



NDS **索斯兽战斗竞技场**
ゾイドバトルコロシアム
◆Takaratomy◆AVG◆2006年11月30日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆512M◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

以各种造型独特的机械索斯兽为主要看点的"《中央大陆战记》系列"动漫作品一直有着自己的受众和FANS群。而以动漫作品为基础改编而成的游戏也很多。现在，其卡片类型的游戏《索斯兽战斗竞技场》也在NDS上和大家见面了。和系列的其他作品不同，本作改编自街机上颇受好评的《索斯兽卡片竞技场》，玩家将利用各种卡片来进行华丽的战斗。

《索斯兽卡片竞技场》是什么？

《索斯兽卡片竞技场》和《甲虫王者》一样，都是日本街机厅内的卡片对战机器之一。两者在玩法上有点相同，都是要通过卡片和猜拳来进行战斗。虽然《索斯兽卡片竞技场》没有《甲虫王者》有名，但还是受到了不少小孩的喜爱。这次登陆NDS，游戏内登场的机械索斯兽和动漫角色的数量十分多，其中机械索斯兽的数量在60种以上，而人气角色的数量更是在30个以上。卡片游戏爱好者一定会沉溺于其中的卡片收集。而如果你是"《中央大陆战记》系列"爱好者的话，也一定能玩得不亦乐乎。



故事背景



主角本是一名普通的机械索斯兽卡片对战员，梦想是成为对战联盟的冠军。他每天都会和他的同伴们进行着卡片战斗的训练，某天，和朋友在街道内进行训练战时战场上的三人突然被光芒所包围，清醒后众人发现自己处于沙漠中央。而主角则在这里获得了众多的索斯兽卡片，其中更有一张从没见过的珍稀卡片。接着出现了神秘的敌人，他的目标是那张卡片。围绕着这张索斯兽卡片，故事就此展开。

话梅杂志&3DM-SMV

游戏流程

本作的主要模式是剧本模式（シナリオモード），流程发展方式十分简单，在菜单中选择移动（マップいどう）后就可进入大地图移动画面，然后你在地图上会看到标示着感叹号的地点，这里会发生战斗，你只要不断选择有感叹号的地点就可以一路发展剧情了。

主菜单	
シナリオモード	剧本模式
フリーバトル	选择对手进行自由战斗
データかんり	整理记录
通信モード	通信模式
マップいどう	在地图上移动
デッキさくせい	编辑卡组
セーブする	进行存档

卡片的使用

可更换部件说明	
ゾイド	战斗的机械索斯兽
パイロット	索斯兽驾驶员
バトルチャンス	机会攻击

在战斗开始前，游戏会出现两个选项"チップをえらぶ"和"チップをつかう"。"チップをえらぶ"是让你选用系统给定的默认卡组进行战斗，这个卡组的优势是在战斗时会根据战斗次数而获得能力的加成。"チップをつかう"这个选项是选用你自己组合的卡组来进行战斗，不过每套卡组都得凑齐三个种类的部件。游戏中可以存的卡组数量是四套。在这两个选项内都能够更换所使用的卡组，方法就是用触控笔选中卡片，然后拖入右边的框内就可以了。





芯片的组合

游戏中，玩家可以根据所持有的数据卡片进行组合，生成更强大的索斯机械兽。不过在此之前，你先要累计足够的战斗经验。当你使用的索斯兽和驾驶员的经验都到达一定程度后，在战斗中就会进行变身，让能力大大提升。游戏中每次战斗后会获得一张卡片，这是获得卡片的主要方式。通过不断的战斗，你也能获得更强的卡片来提升自己的实力。



话梅杂志&3DM-SMV

华丽而又简单的战斗

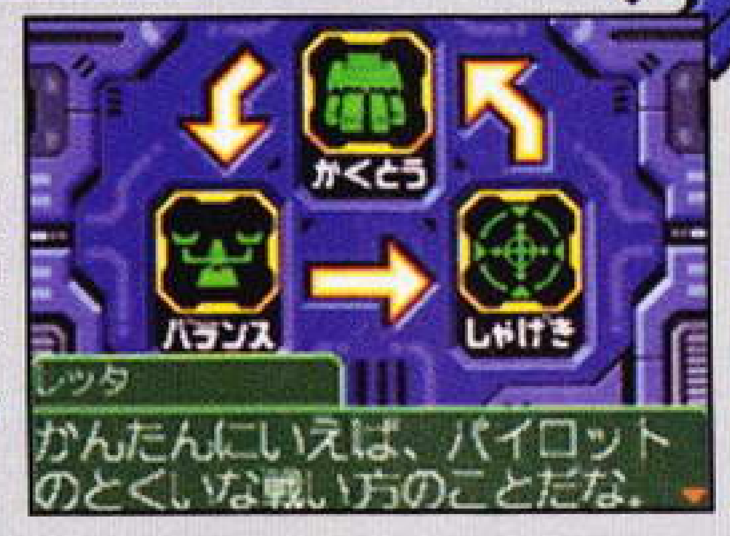
既然被称为斗技场，那战斗当然是游戏中最主要的部分之一了。本作和《甲虫王者》一样，战斗系统十分简单，就是我们所熟悉的猜拳小游戏。在选择好使用的卡组后就会选择猜拳组合，让石头、剪刀、布这三个拳型来代表索斯兽的三种招式。战斗中，每回合的开始会让你选择所发动招式，点击确认。然后电脑会判断胜负，猜拳胜利的人便发动攻击。大多数攻击是自动发动的，不过其中某些特殊招式发动后，也要通过触摸屏来进行操作。虽然战斗系统比较无聊，但某些攻击给人的感觉十分华丽，很有观赏性。





属性相克

游戏中每个索斯兽都会装备三个属性的攻击，分别是格斗、平衡和射击。三者之间的相克关系如图，分别是格斗＞平衡＞射击＞格斗。所以战斗开始前选择拳型代表招式时可略动脑筋。



机会攻击

在我方HP只有一半以下并受到攻击时，能够获得直接反击的机会，不但能够破坏对方的攻击，使用的招数可对方时还能使对方受到伤害。反击时操作很考验你的反应，发动时上屏会出现准心，你要在两个准心重合在一起的时候点击下屏的按钮，这样才能成功发动机会攻击。



积蓄能量

在发动某些光线攻击时还能够先蓄力，再发射。大家可从图片上看到，能够蓄力的攻击上方会有CHARGE字样。当发动此攻击时，下屏会出现旋钮，此时你要做的就是在限定时间内利用触控笔绕着这个旋钮不断旋转，让右边的槽增长。通过这个旋转可以让此攻击的威力按百分比进行增长，最多可到200%。



话梅杂志&3DM-SMV

文 月神侠 编 软饼干 美编 咕噜

BROTHERS IN ARMS D-DAY

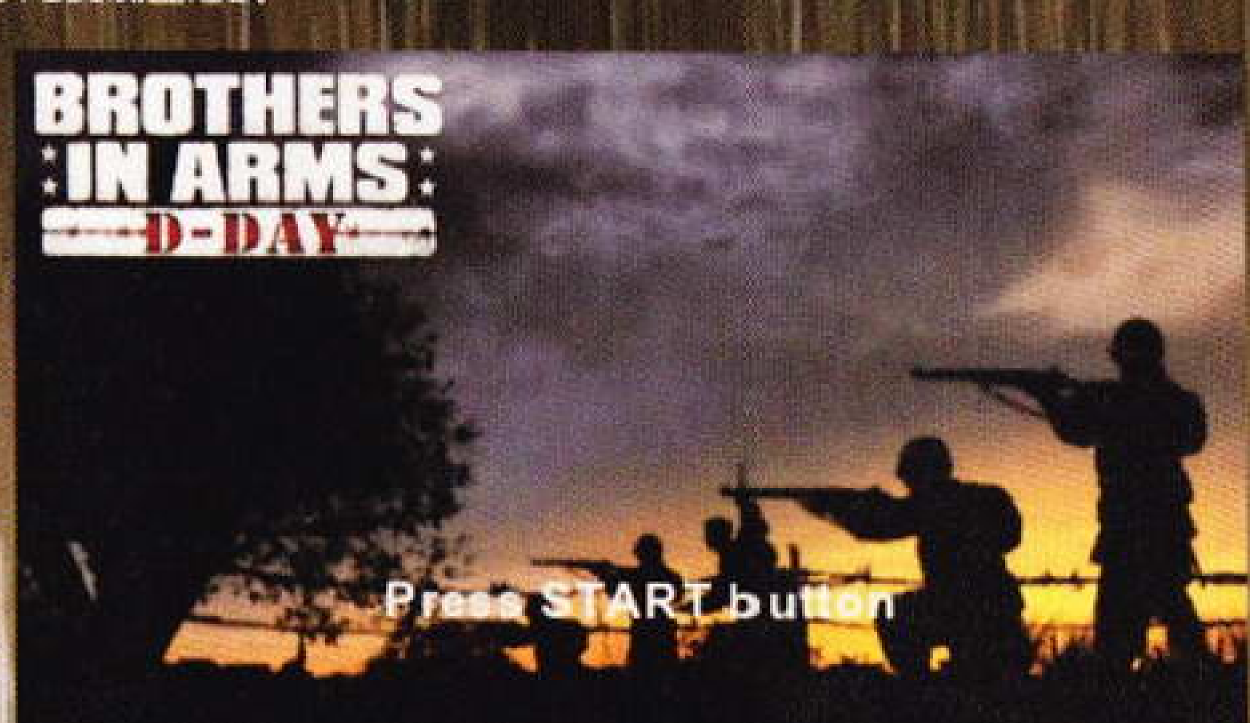
VIDEO-CD 口袋光环 POCKETHALO 影像收录

PSP 战火兄弟连 登陆日
Brothers in Arms-D-Day

◆Ubisoft◆FPS◆2006年12月5日◆美版
◆1～2人◆448KB◆39.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：17岁以上

二战游戏题材中的第一人称视角射击游戏《战火兄弟连》(Brothers in Arms)系列首次登陆PSP平台，这款《战火兄弟连 登陆日》(Brothers in Arms : D-Day)是由育碧上海分公司（曾参与开发X360版《分裂细胞 双重特工》，国人的骄傲）和Gearbox Software公司（即《战火兄弟连》系列家用机和PC平台的开发商）联合担当开发工作。游戏继承了系列家用机平台的风格，以第一人称射击和团队协作相结合的原则，为玩家逼真再现第二次世界大战壮阔的战斗场面。本作在剧情上延续了该系列家用机平台的前两作故事，玩家在游戏中扮演盟军空降兵中士Matt Baker（来自《战火兄弟连：进军 30 号高地》）和下士Joe Hartsock（来自《战火兄弟连 地狱之路》），这两个角色均取材于二战时期101空降师中的真实人物。游戏以诺曼底登陆战役为背景展开，以Baker和Hartsock以及他们所属的连队的战斗为主线，讲述盟军部队在解放法国战役中发生的故事。本作除了新增了部分武器装备和车辆等新要素外，还为针对PSP的通讯机能设计了12个各种类型的小型任务供多名玩家联机使用。

总的来说，本作的故事情节丰富，人物个性鲜明，全程语音对白让人能够清楚了解剧情。游戏的音效做得很好，远处炮火声、战机飞过的声音、各种枪械的声音、脚步声、子弹声都很逼真，让人有身临其境的感觉。游戏里无论敌人还是队友的AI都很高，有战术配合、掩护、躲避等丰富的动作。游戏特别强调跟战友的协同作战，单人游戏时候能够对队友进行战术指挥，双人联机时需要合作完成任务。惟一的不足就是游戏的操作方式，两种操作方式都有其缺点，需要一定时间来适应。跟前不久推出的《荣誉勋章 英雄》比较起来，本作更强调了战术配合，每个关卡的长度都适中，容易上手；其实《荣誉勋章 英雄》完全是靠个人英雄主义冲的（难怪叫做《英雄》），不过《英雄》胜在丰富的联机对战模式。目前PSP上已经推出的这两款二战题材的作品各有特色，不禁让笔者更加期待另一款二战题材大作《使命召唤》的到来，希望能再给大家一个惊喜！



话梅杂志&3DM-SMV



菜单解说



Story	故事模式，有三个难度 Easy、Normal、Hard，还有个隐藏难度 Authentic 会在通关一遍后开启。
Skirmish	联机模式，Solo Mode是自定义一个战役来挑战，Cooperative Mode 是合作模式，可以跟其他玩家合作过关。
Options	游戏设置，在这里改变游戏的操作、声音、选项。
Profile	档案管理，在这里可以存档、读档以及新建存档。



▲按□是观看制作名单，你会看到很多熟悉的中文名字。

按键设置解说

游戏只提供了 2 种操作设置，而且不能自定义，很不方便，个人推荐第 2 种 Advanced，比较符合我们的习惯：

按键	Standard（标准）	Advanced（高级）
↑	退下	退下／前进
↓	前进	蹲下／动作
←	换武器	装弹
→	换武器	装弹
滑杆	前进／后退／左转／右转	前进／后退／左平移／右平移
L	退出指挥模式／配合滑杆左右平移（按住）	退出指挥模式／瞄准（按一下）／自由观察（按住）
R	射击	射击
□	扔手雷	左转
×	蹲下／动作	指挥圈
○	瞄准（按一下）／自由观察（按住）	右转
△	指挥圈	扔手雷
START	暂停菜单	暂停菜单
SELECT	战术地图	战术地图

指挥模式跟战术地图

有了同伴之后你可以对同伴进行战术指挥，让他配合你的行动。先要用指挥圈命令他前进到某个地方，然后把指挥圈移动到敌人身上变成红色的瞄准圈之后，他会自动射击，帮你牵制敌人，你就可以趁机从旁边去偷袭了。按住R键后瞄准圈变黄色是让同伴上前解决他，按住↑是让同伴寻找掩体，按L是退出指挥模式。要善用指挥，这是本作的关键。

按 SELECT 进入战术地图视角，在这里你可以全面观察战场形式，左右键切换对象，L键是放大和缩小。





诺梅杂志&3DM-SMV



流程攻略

Rendezvous with Destiny
Over Ste. Mere Eglisc,France
D-Day 0119 June 6,1944

我从来没想到能当班长，但是我别无选择。现在我手下有13名士兵。13个人正等待我正确的命令，以避免受伤害。13个家庭依靠我把他们的丈夫或者儿子送回家里。13不是一个幸运的数字。

—— Matt Baker

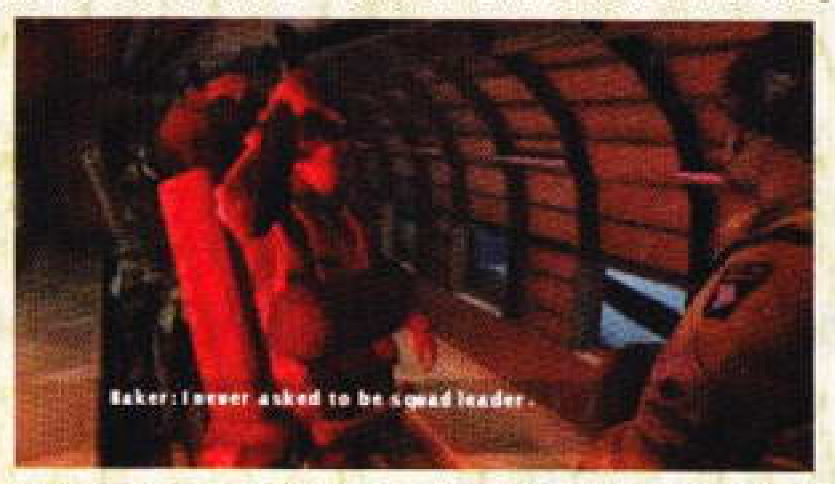
起立！准备好降落伞，检查装备。记住！你们是团结在一起的班！一着陆，你们就要找到Baker！报数！好了，准备跳吧！

—— Mac

我可从来没想过要当班长的！

—— Matt Baker

终于着陆了，可是主人公Baker的武器却在跳伞的时候丢了，先去找到Mac，他会给你一把.45手枪。之后跟着他走。消灭了两名德国士兵后发现了一名挂在树上的同伴尸体。之后跟着Mac前进，与同伴Cole跟Leggett汇合，跟民居里的人打听，发现原来大家着陆的地点错了。跟着Mac前进，通过使用战术地图观察，Leggett跟Mac牵制敌人，你从旁边绕过去。在他们的掩护下，成功破坏了两部德军的防空炮（Anti-Aircraft gun），本关任务完成。本关结束，获得一枚勋章，以后每关过后都会有。



Ambush at Exit 4
Near Utah Beach,France
D-Day 0600 June 6,1944

在飞机上，我们还没跳的时候，我就决定要控制自己的恐惧，负起责任，带好队伍。就像是一个黑色幽默，我就是地狱。不过没关系，就算是地狱也不能阻止我。

—— Matt Baker

从另一个排的士兵那得知，还有很多士兵都在这里着陆了，要去找到他们集合起来以免耽误登陆作战。有个叫Hartsock的小伙子自己找到了我们，把他带上。现在开始可以指挥Hartsock了，先做一下指挥圈的练习吧。之后让他给你做火力掩护，抢占到一把迫击炮（Mortar），可以让Baker或者Hartsock去操作，炸开拦路的栅栏。前进干掉德军士兵，来到海滩，跟Garnett与Allen会合。然后四人一起前进阻止德军的进攻，在这里有一把机关枪（MG42），利用它可以很轻松干掉敌人的大部队。

Objective XYZ
Normandy,France
D-Day 1015 June 6,1944

当你眼见一个人只剩下一周的生命时有什么感受。至今我还记得第一次见到Leggett，在吃早餐的时候。他正在切火腿，我记得很清楚，因为我从没见过有人能像他这样把煎蛋切得这么薄。我也不知道自己为什么还记得这个。

—— Matt Baker

大家分头行动，Baker跟Hartsock又分在了一队。两人合作消灭德军军营中的敌人，这里路上的敌人都有机关枪，要多利用Hartsock吸引敌人的火力。最后跟Garnett与Allen汇合，大家一起消灭敌人的增援后任务完成。历史上著名的诺曼底登陆开始了。

Action at Vierville
Vierville,France
D+1 0930 June 7,1944

我睡不着，所以我要看看站岗的家伙是否醒着。在黑夜里你会忍不住地想家。我在想George，想起以前我们一起玩的情形，以前我们在学校是怎么追同一个女孩的。他马上要死了我居然不知道……

—— Matt Baker

现在要清理Vierville镇中的德军，首先要找到一辆我军的坦克汇合。坦克手George Risner加入队伍，他跟他的坦克将会跟Baker一起行动，站在坦克后面按动作键可以爬上去使用机关枪。这下清理敌军变得容易了许多，只要命令他就可以了。这里同样会遇到一辆德军坦克，可以命令己方的坦克对付或者自己用反坦克炮解决。



话梅杂志&3DM-SMV

Dead Man's Corner
Southcast of St. Come-du-Mont. France
D+1 1830 June 7,1944

George跟我一起坐在坦克下聊了许久。在战场上跟老朋友聊天的感觉真奇怪。你会感到充满了力量，没有什么能阻止你进军柏林，赢得回家的票。

——Matt Baker

护送坦克到十字路口，坦克的前进速度很慢，注意不要让Baker跑得太快，路上遇到路障要让坦克来开路。突破最后一道路障的时候，坦克被德军击中，George壮烈牺牲了，大家沉浸在悲痛的气氛中。

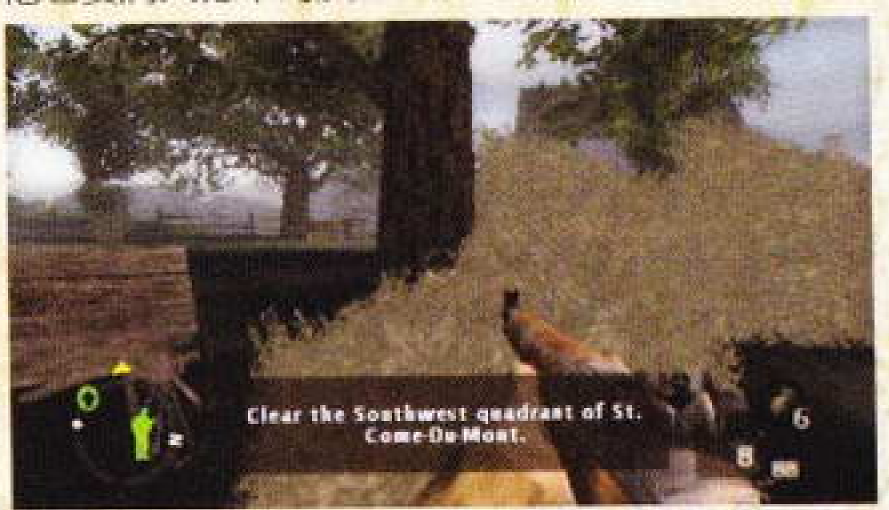


The Crack of Dawn
Southcast of St.Come-du-Mont,France
D+2 0550 June 8,1944

我把头埋在头盔里假装睡着了。整个晚上我都在想，要怎么跟George的妈妈解释发生的事。他牺牲了，他是个英雄，他是为了我们而牺牲的。他走了，我是不会让自己随他去的。现在已经是第三天了。

——Matt Baker

跟Mac对话，他交给Baker一个任务，清除前往东南方的障碍。前进路上有个敌人的机关枪很麻烦，要绕过去打他，贸然冲上去只是送死。占领机关枪后要消灭德军的反击，然后跟Mac汇报完成任务。



The Fall of St. Come-du-Mont
St. Come-du-Mont,France
D+2 1000 June 8,1944

我还记得在学校的时候我就很羡慕George的家庭，我的父母在我八岁那年离婚了。爸爸走之前还说是为了什么责任，什么责任？让你抛弃了一个八岁的小孩！你是我父亲！现在周围的同伴们都是我的好兄弟，我们就像一家人。

——Matt Baker

从St. Come-du-Mont撤退，遇到机关枪还是一样要绕过去打，此外德军还有迫击炮，一炮就能要命的。最后一辆德军坦克，要赶紧去抢了反坦克炮才可以对付它。



Buying the Farm
West of St. Come-du-Mont-France
D+3 0900 June 9,1944

当你眼见一个人只剩下一周的生命时有什么感受。在你感觉到之前就死了。真可怜……

——Matt Baker

这关有坦克作为同伴就好打多了，而且初始装备是狙击枪，能够一枪消灭一个敌人。最后要通过德军迫击炮小队和坦克的封锁，很不容易。这里还是要绕，从左边绕过去，正面冲的话等于送死。终于干掉所有迫击炮跟坦克，不幸的是，我们的同伴被炸死了几个。

Purple Heart Lane
Northwest of Carentan,France
D+4 1800 June 10,1944

在枪火下，你的脑子里只有一个念头，活下去。虽然背着30磅的装备，我跑得比之前都快。有时我的脑子里有个念头——走下去，Baker。走下去，你才能回家。我们当中真的有人能回家吗？活着回家？

——Matt Baker

同伴的死激起了Corrion的斗志，他拿起枪就向敌人冲去。先消灭沼泽地里的德军，然后去大桥。途中旁边会有德军骚扰，不用管他们，因为打不完的。占领大桥后，由Baker断后，消灭了最后几个敌人后过关。



岱梅杂志&3DM-SMV

Cole's Charge
Near Carentan,France
D+5 0615 June 11,1944

在轰炸机狂轰滥炸下的你会有什么想法呢。你现在非睡非醒，你就在那里。清醒反而不是件好事。上帝，我受不了了。

——Matt Baker

在Cole一声令下后，大家向德军阵地发起了冲锋。不断有人员伤亡，终于把这个阵地给拿下了。注意让Baker找掩护，这关敌人很多。

Push Into Carentan
Carentan,France
D+6 0500 June 12,1944

我已经在这里好几天了，该死的德军一直在我们后面。我们都知道不管情况有多糟，到达Carentan镇后会更严峻。我们只剩下7个人了，我可不希望再有人离开。我想不会再有人说战争是轻松的了。

——Matt Baker

进入了Carentan镇，要消灭这里的德军。这里有两辆坦克，要赶紧找到反坦克炮对付。敌人全部干掉后跟Mac汇合，本关任务完成。

Cat and Mouse
Carentan,France
D+6 1200 June 12,1944

我想我们正在朝着目标前进。就这样，我们真的占领了Carentan吗？我想要德军快点进攻这里好消除我的疑惑。我的父亲曾经告诉我，这就是暴风雨前的平静。现在我明白他的意思了。

——Matt Baker

这关敌人的增援从四面八方涌来，好在我军占领了镇里的最高地——教堂。在教堂上用狙击枪和火箭筒，Baker可以很轻松地解决来犯的德军跟坦克。



No Better Spot to Die Part 1
Near Hill 30,France
D-D+7 1345 June 13,1944

我父亲在他离婚后跟我说了一些话，每个士兵有两个家庭。我已经在这里8天了，指挥一排我还不熟悉的士兵。8天里目睹了我的朋友、我的伙伴杀人和被杀，8天希望不会停止。

——Matt Baker

现在要向30号高地进军，在跟Mac交谈中一枚炸弹在Baker身后炸开，Baker陷入了昏迷，Leggett也被炸死了。



No Better Spot to Die Part 2
Near Hill 30,France
D-D+7 1500 June 13,1944

Baker醒来后发现大伙被敌人包围了，Mac要他去找到美军的坦克来增援。这里Baker要孤身一人突破敌军的封锁，找到美军的坦克，并引导它回来救援。

Bloody Gulch
Near Hill 30,France
D-D+7 1500 June 13,1944

现在开始以Joe Hartsock的视角来进行游戏了。在Baker去寻找救援的同时，他也被Mac派去从左边突破敌人的封锁。要小心对方的迫击炮和坦克，绕过去在一辆卡车旁找到反坦克炮进行反击。消灭所有敌人后回来向Mac报道。

Close Quarters
Carentan,France
D+8 1030 June 14,1944

我被提升了，但是我仍然追随着Baker的脚步。敌军的抵抗很顽强，给我们制造了不少麻烦。

——Joe Hartsock

Mac受伤了，Baker代替他指挥作战，现在要

诺瑞杂志&3DM-SMV

清理Carentan周围残余的德军。敌军出动了坦克，要找到反坦克炮才可以对付。

Baupte
Baupte,France
D+9 0800 June 15,1944

Baupte，在那里过了一段困难的日子。这个镇被当作82师跟101师汇合的地方，也是到达St. Sauveur之前的最后一站。我们想去那里汇合，却遇到德军的伏击，情况很不妙。

——Joe Hartsock

一开始Hartsock便中弹了，左手受伤。本关有辆坦克作为同伴，可以掩护前进。这里敌人很多，还有坦克，最好捡把反坦克炮防身。

Run of the Mill
St. Sauveur-Le-Vicomte,France
D+10 0600 June 16,1944

我们被派往传递地图，但是我们决定留下。除了一个人，Paddock。我们发现了敌人的88mm炮，但是在地图上并没有标出来。Paddock猜想德军把他们调来是为了保护这个地区。结果，他猜对了。

——Joe Hartsock

Doyle跟Hartsock兵分两路前进，在坦克的支援下，Hartsock很快找到位于桥头的88mm炮并炸毁了它。

The All Americans Part 1
St. Sauveur,France
D+10 0800 June 16,1944

我们到了的时候发现这里已经是一片废墟，除了一座城堡，就像是在山上的堡垒一样，这也正是St. Sauveur这座城市的名字含义。

——Joe Hartsock

现在要清理St. Sauveur镇里的德军，会遇到坦克跟机关枪的狙击，先要消灭使用机关枪的敌人，在他旁边有反坦克炮。

The All Americans Part 2
St. Sauveur,France
D+10 0800 June 16,1944

这是最后一关了，继续清理St. Sauveur镇里的德军，消灭了镇上最后的敌人后，Hartsock点燃了信号弹，82空降师开始空降了，盟军开始全面进攻了。



关于D-Day

D-Day，发动军事演习或侵略战争而未指定的日子，尤指1944年6月6日，第二次世界大战中盟军进攻法国的那一天。1944年6月6日，盟军部队在诺曼底登陆，发动了导致二战在欧洲结束的战役。这是历史上最大的两栖登陆行动，为解放法国和最终击溃法西斯德国发挥了重要作用。“D-Day”（诺曼底登陆日）和“H-Hour”（进攻时辰）也成了战时家喻户晓的代名词。

英国的报纸曾经对年青一代进行测试，考他们对“D-Day”的认识，结果大失所望，当今的年轻人对那段历史竟然知之甚少。测试对象中只有28%能正确说出诺曼底登陆行动的内容，只有32%答对登陆的时间和地点。在回答谁参与登陆行动的决策时，只有39%给对答案：邱吉尔首相。其余叫人喷饭的答案包括英国现任首相布莱尔、前首相撒切尔夫人、美国现任总统布什和他的父亲老布什、美国开国总统乔治·华盛顿，也有人张冠李戴，说是黑人影帝丹泽尔·华盛顿。登陆行动的地点，有人说在纽西兰、有人说在德国、也有人说是英格兰本土两个沿岸城镇。而最荒谬的答案莫过于一名学生说，诺曼底登陆行动的统帅是瑞恩大兵，他显然看过史蒂文导演的《拯救大兵瑞恩》（Saving Private Ryan），但分不清戏里戏外的故事和人物。只有一名学生答案全对，原来他是从“D-Day”电脑游戏中“认识”历史的。看来游戏对于青少年的历史教育意义还是有的啊……



▲101空降师的伞兵在机场等待登机，本作人物均取材于该部队。

话梅杂志&3DM-SMV

文 马修 美编 咕噜

STAR WARS LETHAL ALLIANCE

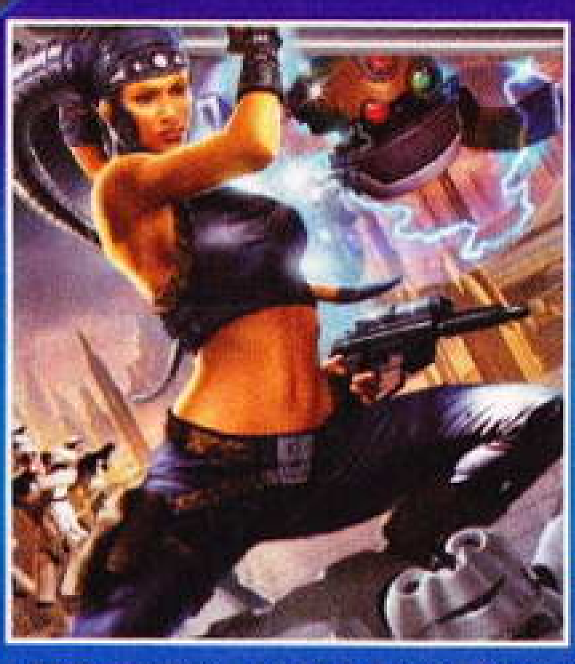
化名为帕尔帕丁的议会议长、西斯大帝达斯·希迪奥斯在天行者·阿纳金的帮助下，于19BBY成功发动政变，建立了银河帝国，施行独裁的帝国统治，对反抗者予以残酷镇压，更开发可以瞬间摧毁星球的恐怖兵器死星。本作的主角瑞娜·莎琳为受雇于反抗军的女战士，她和助手机器人Zeeo的任务，便是调查死星。时间上，本作设定在《星战前传3 西斯的复仇》和《星球大战4 新的希望》中间，而达斯·维达、莉娅公主、凯利·凯特恩等人物也都会在游戏中登场，接下来我们就化身为反抗帝国的女战士，投身到银河战场！

PSP 星球大战 致命联盟
Star Wars: Lethal Alliance
◆Ubisoft◆ACT◆2006年12月7日◆美版
◆1～4人◆384KB◆39.99美元
◆无对应周边◆对应玩家年龄：13岁以上

VIDEO-CD 口袋光环 POCKETHALO 影像收录

人物介绍

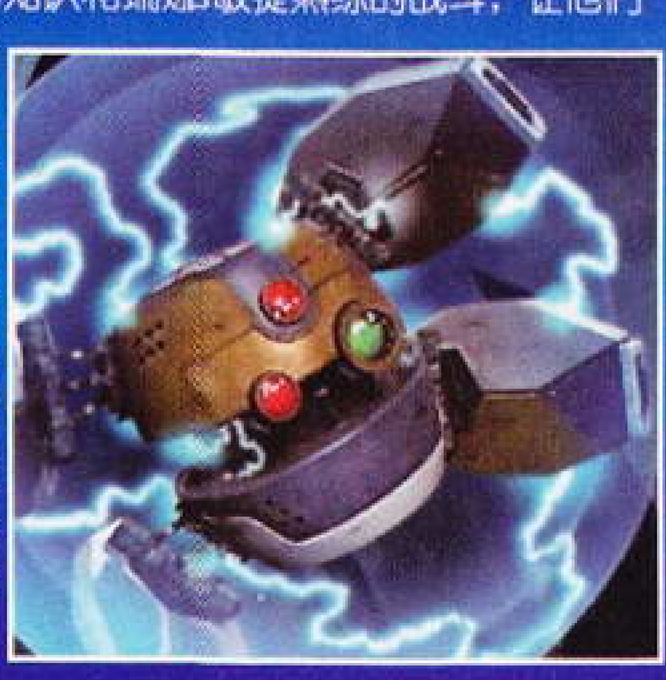
瑞娜·莎拉

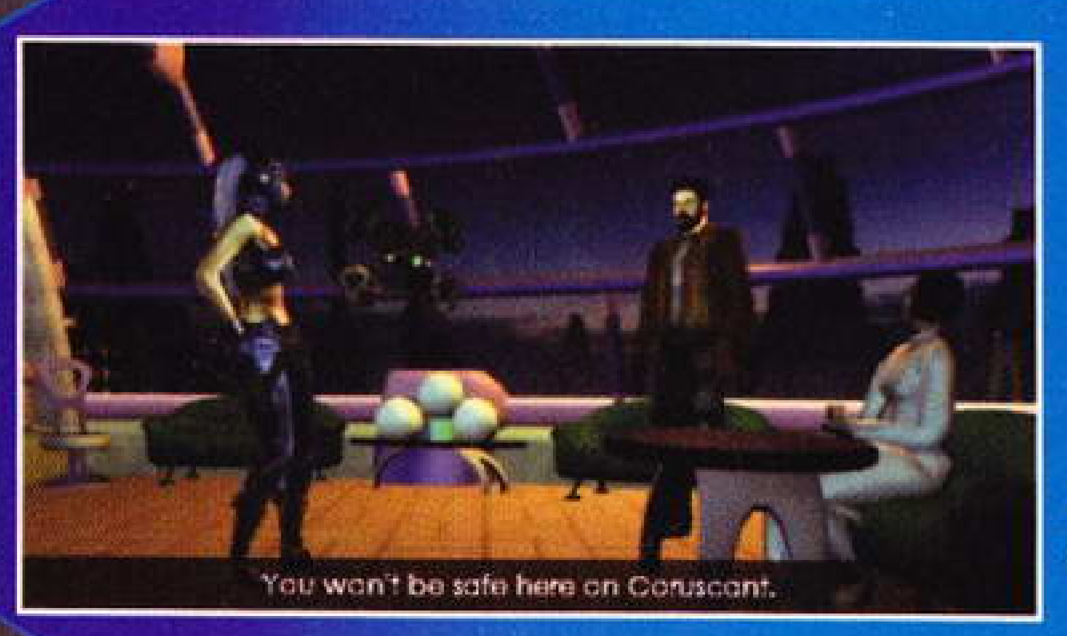


提列克族的女战士，奴隶出身，在遭致贩卖时逃出后，走投无路便干脆走上了犯罪的道路，黑暗和痛苦的过去让瑞娜具有了强烈的复仇心和杀戮心，她对帝国展开了复仇，其动作敏捷灵活并精通武器的使用受到反抗军方面的赏识并授予其调查死星的重任。傲慢的她曾以为可以不去依靠任何人的帮助，不过在认识机器人Zeeo后，她的认识发生了改变……

Zeeo

编号为Z-58-0的高效多功能安全机器人，在黑太阳走私船上被瑞娜·莎拉救下后被去掉螺栓而获得自由，从此就和瑞娜一起冒险，Zeeo丰富的数据库知识和瑞娜敏捷熟练的战斗，让他们成了此次冒险的一对黄金搭档。不要以为Zeeo只在解谜时有用，消灭游戏的后两个BOSS都要依靠Zeeo。





除了瑞娜·莎拉和Zeeo，电影中一些大家熟悉的角色也会作为NPC在剧情中登场，瑞娜·莎拉这次调查死星的任务就是受雇于莉娅公主。而某一关的岩浆工厂内，还出现了被帝国军押送的秋巴卡。

◀莉娅公主登场，游戏的过场动画都是即时演算，很不错哦。

话梅杂志&3DM-SMV

登场敌人



▲游戏中经常会陷入这样的重围。

游戏中登场的敌人也非常丰富，初期是黑太阳走私者，随着游戏的进行，帝国突击队、沙漠突击队、帝国精锐军、皇帝近卫军、机器人等会纷纷登场。初期的走私者基本没有什么威胁，机器人的战斗方式则相对单一；但对于装备大威力武器、懂得利用地形、装备训练有素的帝国士兵，就一定要小心应战了，尤其注意不要处于帝国兵们的包围、特别是近身围攻之中。

除了普通士兵，游戏中还有三场BOSS战，三个BOSS都无法用正常方式消灭。第一个SLAK SAGAR，其造型和声音，让人不得不联想此人是便装的达斯·维达，战斗的关键让Zeeo把厅内的开关全部开启，让四周的光枪一起射向SLAK SAGAR，消除其力场后，再然后抓紧时间攻击他的本体，但不久后力场又会恢复。怪兽Rancor开始时要绕到背后打，二次暴走进入无敌状态后则要用Zeeo的撞击使其张嘴，然后攻击它的嘴。而最终BOSS机械兵器Kheev，除了变身前可以用枪将之打落在地外，其余的干扰和攻击都由Zeeo完成。

游戏简介

第一次开始游戏时，经过姓名输入、难度选择（Easy、Normal和Hard）并欣赏过熟悉的“银河史诗式”的片头叙事后（可以按L跳过），就进入游戏了。除了激烈的战斗，本作也不乏众多解谜要素。屏幕的左下和右下分别是瑞娜和Zeeo的体力槽，要时刻注意他们的体力。下面我们就对队游戏的两方面进行分别介绍。

战斗

游戏的战斗就是和敌人刀枪相向了，瑞娜的主要武器是枪，随着游戏的进行，可以使用的枪也越来越多；身手敏捷的瑞娜也有众多丰富的动作——和枪械一样，这些丰富的技能同样要随着游戏的进行才能学到；近身武器则是激光刀——瑞娜也成了《星战》游戏史上罕见的无法使用绝地光剑的第一主角，随着游戏的进行，瑞娜的近身战的招式也会越来越多。

战斗中会自动锁定敌人，这种设定方便之处就在于省事，麻烦之处则是战斗中和敌人对射时，眼前经常会杀出新的敌人，继续和人对射，不冤死也会重伤——这个时候就赶快躲闪子弹并按L或R切换目标。除了枪战和近身战，游戏中还有多处用机枪扫射敌人的关卡。



▲这种桶如果打爆了，里面的宝物就没了。

游戏中一些箱子可以打爆，可以将用箱子做掩体的敌人秒杀掉，但是打箱子前自己也要注意保持距离，否则会将自己炸得血本无归。一些桶也可以打爆，但是这些桶中实际上隐藏着补体力补弹药的道具的，因此正确的做法是按△让Zeeo去和平地开启。

解谜

本作的谜题大多不算难，不过挺考验操作。本作的视角切换为自动切换并且切换频繁，因此操作的时候一定要注意稳扎稳打，确认好新的方向或用L、R将视角强制转为自己习惯的视角。众多一失足便毙命的场合有考验人耐心的嫌疑。



一般的解谜主要围绕Zeeo开启电子开关展开，大多是激活反重力平台移动或开门。反重力平台不会想像其他游戏中那样来回浮动，而是动过一次后便再次停止，因此开启后要抓紧时间。

另一种谜题则是利用Zeeo的飞行和反重力特性来实现，游戏中经常会出现一些有白色光环的边缘地域，站到该地域内，按○后Zeeo便会飞到就近的重力点上，同时瑞娜跳起抓住依附在重力点上的Zeeo，朝附近的重力点推摇杆，当那个重力点发红

话梅杂志&3DM-SMV

光时，便可再次按○跳过去，这是游戏中许多看似不可能走过的地方的常用通行方式。一般来说，通过重力点都可以顺利地到达流程指定的目的地，周围有多个重利点时就多试试方向，因为只有一个重力点可以跳过去。注意，重力点的有效时间是有限的，因此玩家千万不要让瑞娜小姐在一个重力点上逗留过久。当重力点附近的地域出现白色光环时，这就表示瑞娜可以安全落地或攀爬了。注意，从高处直接跳下时，瑞娜会损失HP。

还有一种是在成排的金属管或特殊的特体下，在光环区域内按○，Zeeo会依附于管道上，同时瑞娜抓住Zeeo，这时可以在管道或物体上自由移动，再按○，瑞娜就会跳下来。

操作

普通操作

○按住圈可以保持长时间的持续翻滚状态，对于通过高位置激光很有效。按△后，Zeeo的蓄力冲撞可以将人类敌人放倒，倒地的敌人也可以对其继续攻击；对于机器人，则是破坏其系统使机器人瘫痪。而□对应的防御墙则要随着游戏的发展才能习得。

按键	行进时	战斗中
×	攻击	攻击、对远方敌人为枪击、对近身敌人则是一套近身攻击
○	翻滚，可以用于翻过一些激光墙壁及低的障碍物。	锁定敌人后配合方向键可以做出不同的翻腾躲闪动作。
△	锁定开关后按△，Zeeo就会去开启开关。	除了开启开关，锁定敌人的话，Zeeo还会使出蓄力冲撞。
□	展开Zeeo的能反弹光弹防御墙。	展开Zeeo的能反弹光弹防御墙。
方向键	切换枪械	切换枪械
滑杆	操纵人物移动	操纵人物移动
L、R	转换视角	切换锁定的敌人／解除锁定
Select	调出任务资料	调出任务资料
Start	打开游戏菜单	打开游戏菜单



组合技巧

×××	连击1
××□	连击2
○○×	侧闪后360度侧翻转射击，非常漂亮实用
×△	近身刀刺后用双腿摔敌人
×□	近身刀刺后使出的可以有效对付群体敌人的技能

和普通操作不同，特殊技巧需要在游戏中领悟。此外，如果在拐角处或重力点落地点落地后在敌人身后进行攻击，瑞娜还会使出忍者般的暗杀。



▲一招将敌致死的暗杀。

机枪视点／舱内视点

游戏中，有一些场景会出现机枪，消灭守机枪的敌人，在机枪附近按○便会进入机枪视点，机枪威力大，但连续射击会过热，过热时无法开枪，只能等待机枪冷却后才能继续射击，因此，用机枪射击时切忌盲目乱扫。另外，机枪还有装甲值，当装甲槽被打空后机枪便会爆炸，因此要趁机枪被打爆前离开。此外，游戏中还有类似于舱内驾驶的关卡，操作与机枪相同。

滑杆	操纵准星移动
×	射击
○	切换回普通视点
L、R	视点缩放
□	让Zeeo附在机枪的装甲上，让机枪的装甲大大提高
△	让Zeeo附在或武器上，减缓机枪的热度上升

狙击枪视点

游戏中可以获得狙击枪，按方向键的↑便切换为狙击枪并进入狙击枪视点。狙击枪射程远，可以将杂兵一枪毙掉，但是只适合干掉远处未发现自己的敌人，和敌人对射的情况下及人多混战时使用狙击枪会很吃亏。

×	射击
滑杆	控制准星移动
L、R	视点缩放，按R为拉近视点，对于狙击远方敌人非常有效。

话梅杂志&3DM-SMV

飞行关卡

本作中的飞行关卡并非乘坐飞机，而是瑞娜抓着 Zeeo 飞，操作如下。

L、R	平移
L+R	站在 Zeeo 上



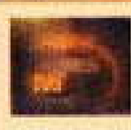
Zeeo 视点

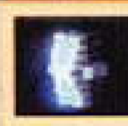
一些小的洞孔藏有秘密开关，按△，Zeeo就会钻进小洞里并进入Zeeo视点，行动时要注意落石和激光。

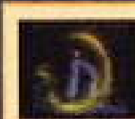
滑杆	控制方向
△	在开关前启动开关



道具


补充瑞娜的体力


补充Zeeo的体力


补充弹药



补充瑞娜的体力和弹药是不用说了，但也别忘了补充Zeeo的体力，尤其是过了初期，只要Zeeo一去开电子锁，敌方几乎所有的火力都会开向Zeeo，即使没有人的地方，在Zeeo开锁时，也会出现小型飞行器。

武器

游戏中共有五种武器、四种枪械，武器资料如下：

瑞罗斯荆棘 (Thorn of Ryloth)

弹药：—	近身战用军刀，与敌人接近后会自动转为近身战，由军刀还可以展开丰富的近身技能。
攻击频率：中	
伤害：按连击数由低到高	
攻击范围：近身	

爆破枪 (Blaster)

弹药：150	平民及武装组织的常用枪械，游戏的初始武器，停止攻击时弹数会缓慢回复。
射速：高	
伤害：低	
攻击范围：远	
精准度：中	
对应方向键：↓	

重爆破枪 (Heavy Blaster)

弹药：200	射速快、火力相对强，使得该武器成为军队的主要配装备武器。
射速：中	
伤害：中	
攻击范围：远	
精准度：中	
对应方向键：←	

狙击步枪 (Sniper Rifle)

弹药：50	可以将远方没有防备的敌人射杀掉的强力武器，威力大，可以一枪干掉敌人；精度高，使用狙击步枪后会自动切入瞄准画面。实际使用时会发
射速：低	
伤害：高	
攻击范围：远	
精准度：高	
对应方向键：↑	

现，用PSP的滑杆调准星，还是挺不容易的，介于此，狙击枪只适合在偷袭远处单个巡逻中的敌人使用。

热雷管 (Grenade Detonator)

弹药：10	高杀伤力使得该武器对防御力高的敌人非常有效，但是精度和攻击频率都不理想，使其使用受到了一定的限制。
射速：低	
伤害：高	
攻击范围：中	
精准度：低	
对应方向键：→	

话梅杂志&3DM-SMV



サルゲッチュ ピポサルレーサー

PSP 捉猴啦 比波猴赛车
サルゲッチュ ピポサルレーサー

◆SCE◆RAC◆2006年12月07日◆日版
◆1～6人◆自带记忆功能◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

“《捉猴》系列”一直是一款以捕捉猴子为主要目的的游戏。不过这次游戏中那些经常被捉的猴子翻身做了主角，开始了一场赛跑大对决。

文 铭风 美编 澄香

故事

话说在多次征服世界的计划失败后，猴子老大斯派克塔陷入了沉思：“已经利用装置提高了猴子的智商，为什么每次那些猴子都那么轻易地被捉住呢？”在反复总结了之前的失败经验，他决定，为每个手下配备装备上后能像赛车一样飞速奔跑的“猴子机械”。不过，获得高速移动力的猴子们却互相较起了劲。于是，名为“比波猴赛车”的比赛开始了！

基本操作

○键	使用特殊道具
×键	加速
□键	按住变成宽形态
L+R键	按住变成长形态
START键	暂停游戏

模式介绍

グランプリ	联赛模式，最主要的模式。
フリーレース	自由模式，选择赛道随意练习。
タイムアタック	时间挑战模式，选择赛道挑战自己的最好成绩。
マルチプレイ	多人游戏，第一项是多个拥有此游戏的人联机。第二项是一卡多人联机。
レポート	第一项是查看游戏情况，各个赛道的成绩等等。第二项是查看获得的各个奖励，比如某联赛全赛道都获得第一等等。
オプション	系统设置，可调整背景音和效果音的音量。
セーブ	进行存档。

界面介绍

❶ **RANK**：当前所处的排名。下方是当场比赛所剩余的圈数。

❷ **RaceTime**：完成当圈跑道所消耗的时间。

❸ **跑道略缩图**：会显示跑道的情况，同时跑道的分支路线也会在此处显示出来。黄色图标表示的是所操纵角色的位置。同时还会显示第一名的猴子或是和你对决的猴子所处的位置。

❹ **当前速度**：所操纵角色的速度。



比赛流程



▲在干掉对决战斗中的强力对手后就可让杯赛的等级上升。

本作的最主要模式是联赛模式(グランプリ)。你要在此模式中反复挑战，不断地积累点数。当选择联赛界面右上的槽积累满后就会出现对决战斗，会出现一个强劲的对手，你要在此联赛内战胜它(胜利后分数比它高)。这样才会让下一级的杯赛出现。

组装配件

ヘルメット	头盔样式
ハンドモーター	前轮马达
フットモーター	后轮马达
サルドライブ	喷气马达
カラーリング	赛车颜色

在选择好赛车后，选择"カスタムイズ"就可以替所使用的赛车更换配件。每个等级的赛车可使用的配件是固定的，同时也不是一开始就能够使用。要先完成联赛模式（不需要冠军），然后会获得一定的金钱奖励，同时也会开启一部分配件，你可用金钱来购买所开启的配件。可开启的配件中，除了头盔样式和赛车颜色外，其他都能让赛车的能力大幅度提升。如果对决模式中跑不过对手的话，就努力将所有配件都装配到最高级吧。

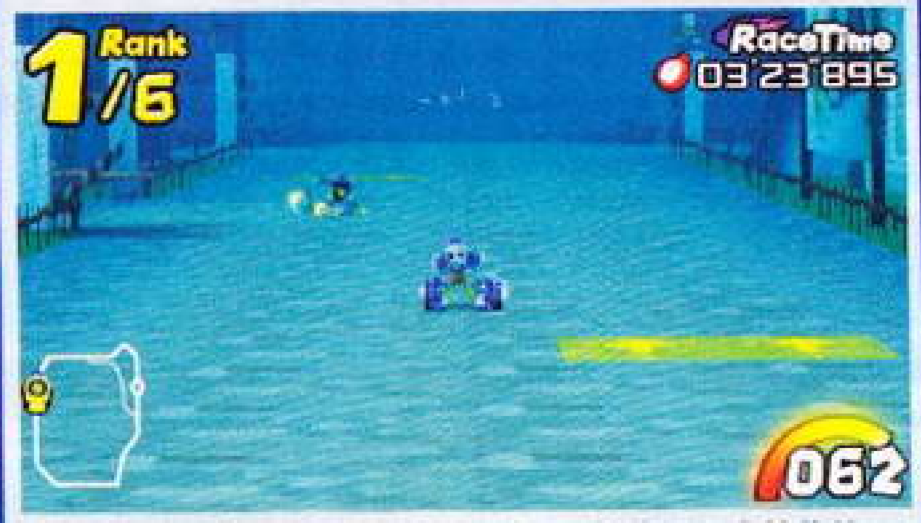


宽形态和长形态

游戏中除了初始的赛跑状态外，按住□键和L+R键还能让所控制角色变成宽形态和长形态。宽形态就是让猴子的双手双脚伸展开来，此时摩擦力比较大，不容易翻倒，同时也很容易就能进行甩尾。长形态则正好相反，会让猴子的双手双脚向前延伸，在普通状态下速度达到极限时（右下的速度槽蓄满）后，引擎还会喷射，让速度进行大幅度的提升。不过此形态很容易翻倒同时也很难转弯。此外此形态还有个很大的缺点，速度大幅度提升时别人撞你一下或是自己碰到墙壁，就会立刻旋转着停下来。



▲游戏中的赛车种类很多，每个种类赛车的速度和甩尾能力都不相同。



▲直形态配合地上的黄色加速条能让你获得很大的优势。

特殊道具



游戏中，当碰到赛道中的恶魔猴子图标时，就会获得特殊的道具。游戏中共有6种道具，获得的几率是均等的。身上最多可容纳一个道具，同时在使用某个道具后或是受到道具攻击，在道具效果持续的时间内，你不能再次释放道具。

サルジェーン	让恶魔猴子提着霓虹灯，去迷惑其他所有参赛者，让其他人眼前一片漆黑。
サルシュート	使用后恶魔猴子会带着防护罩向前快速发射，碰到的参赛者就被打晕。
サルストライク	恶魔导弹，恶魔猴子会将导弹投向第一名的角色。
サルダッシュ	恶魔猴子提着香蕉在前方勾引你，让你的速度大幅度提升。
サルビッグ	彩色香蕉，使用后全身无敌，被你撞的敌人立刻倒下。
サルボム	在后方扔一个炸弹，碰上的人会被炸飞。





PSP软件新闻

文 C.H.1.
编 米格

圣诞节过后就是新年了，距离2008年又近了一步。以前总觉得北京奥运会还是很遥远的事情，现在看来近在咫尺。下面看看半月间PSP软件界都有哪些大事发生吧。

游戏破解

PSP游戏破解继续

临近年末，又有不少好游戏被Dump出来。近期放出的ISO有《魔界战记 携带版》、《足球经理 2007》、《潜龙谍影 掌上行动》、《捉猴拉力赛车》、《脑快感 大家一起开心体验》、《啪啦啪啦啪》、《我的迷宫》、《世界足球 胜利十一人10 无所不在》等。其中《潜龙谍影 掌上行动》和《世界足球 胜利十一人10 无所不在》更是广大玩家期待已久的游戏哦，不可错过。

DevHook再战江湖

意料之中，Booster在圣诞前夕终于重出江湖，推出DevHook V0.5版，稍后又接连推出V0.51、V0.51.0100两个更新版本。新版DevHook不负众望地加入对2.80、2.82、3.0、3.01、3.02固件的支持，通过按HOME键能对界面进行设置，切换ISO和UMD游戏无需重启，并更改了API，增加了众多选项。DevHook V0.51已经可以模拟最新的3.02版系统，除了能运行高版本游戏ISO外，也能正常使用PS3控制、摄像头拍照等新功能。

模拟器

MVSPSP新版发布

NJ开发的PSP用NeoGeo街机模拟器MVSPSP于12月上旬推出V1.30、V1.40、V1.50、V1.51等多个版本，修正了《合金弹头4》运行错误和游戏记忆问题，提升了运行速度。除了少数游戏的声音还有些拖慢外，大部分游戏速度都正常了。新版的Cache文件可以解压缩，虽然容量比起ZIP压缩要大一些，但却能使模拟器读取速度加快。另外，NJ制作的CPS1PSP、CPS2PSP也在12月初推出新版，优化了代码，提升了运行速度。三款模拟器已经基本完美，现在就期待联机版本了。

话梅杂志&3DM-SMV

PSPYape发布

著名模拟器作者Zx 81即使在圣诞期间也不闲着，推出了老式计算机Commodore Plus/4模拟器PSPYape。最新版是12月3日推出的V1.0.2版，加入画面缩放功能，采用Gelon设计的新图标。使用时我们要将游戏ROM拷贝到模拟器PRG目录内。在PSP上运行时，按SELECT键回到主菜单，按START键打开、关闭虚拟键盘，△键相当于Commodore Plus/4键盘的回车，□键则是空格，×键是开火，按住L键再按○键为退出，按住R键按○键是输入字母Y，按住R键按×键是输入字母N。进入主菜单后按R键能重启模拟器。



相关软件速报

GPSP kai

PSP上最好的GBA模拟器GPSP kai于12月5日发布V2.5版，加入金手指功能，修复了VRAM写入和SRAM尺寸错误。



自制软件

MAP THIS!新版公开

PSP用地图软件MAP THIS!于12月7日发布V0.4版。新版支持了GPSFS格式，能够计算直线路径距离，可以进行POI搜索和显示，修复了没有UMD光碟的错误，改进帮助菜单，清除了部分代码，采用新的地图下载软件。MAP THIS!配合GPS设备能实现卫星定位，如果没有GPS，当作普通地图软件用也是不错的。



推荐 PSP Map Mobie新版发布

同MAP THIS!一样，PSP Map Mobie也是一款PSP专用地图软件，不过这款软件是由国人Darkbirdie开发的，并且加入了国内城市地图，国内玩家用起来更方便一些。PSP Map Mobie中文名称为PSP移动地图册，于12月1日、4日、11日分别推出V0.2、V0.3、V0.4三个版本。新版增加了城市切换功能，优化了读盘时间，调整了缩放和移动速度，加入了迷你地图显示功能，调整了图片存放格式以提高显示尺寸和速度。

使用时，按PSP方向键慢速移动地图，按摇杆快速移动地图，按□键的同时按方向键能对地图进行扩大、缩小，按□键的同时按L、R键能旋转地图，按△键开启、关闭迷你地图，按SELECT键回到城市选择菜单。PSP Map Mobie采用PSP 3D硬件加速来显示地图，因此地图的浏览速度非常快。软件支持BMP格式地图，用户能够自行拷贝地图文件到MAP目录中。有兴趣的朋友，可以关注作者的Blog，网址为http://blog.sina.com.cn/u/1268658140。

话梅杂志&3DM-SMV

推荐 iR Shell新版推出

PSP用多功能软件iR Shell于12月初发布V3.0版。新版加入游戏静音功能，可以关闭游戏时的背景音乐并用自己喜欢的音乐代替；修改了调节CPU频率的设置，避免频率调节后引起的当机；增加了键盘映射功能，可以通过无线网络或USB连线用PSP映射电脑键盘，甚至能用PSP来控制电脑游戏操作；支持直接从2.71系统启动；加入四级亮度调整，能将PSP屏幕亮度调整为只有插上电源才能调节的最高第四级亮度；支持插件的个数从10调整到20，MP3列表个数从10调整为30。新版iR Shell功能又上了一个新台阶，大家一定要试试哦。



同人游戏

《SnakeSP》新版发布

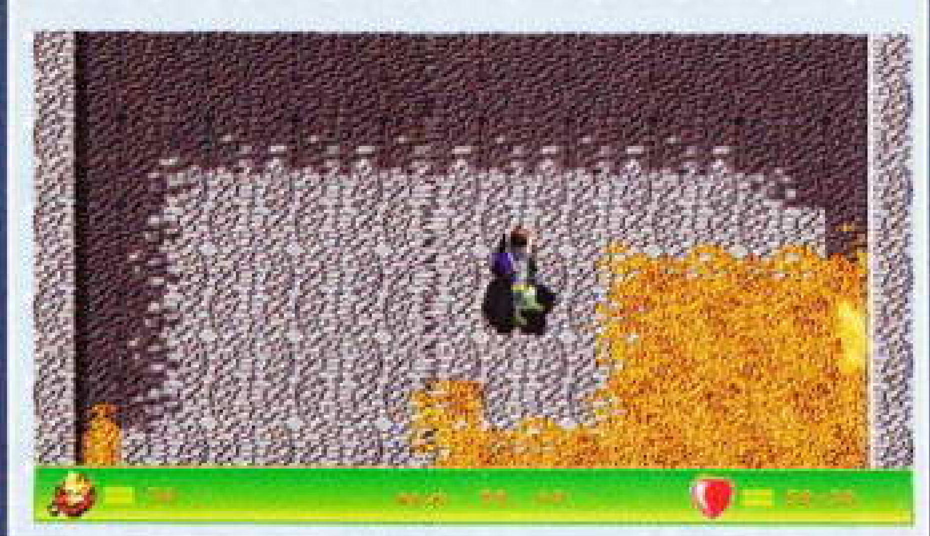
PSP上的贪食蛇游戏《SnakeSP》于12月9日发布V2版。新版加入音效，当小蛇吃到圆球时会发出声响；采用生命数设计，三条命都用完后会退出游戏；游戏中按START键能暂停。游戏时，玩家只要通过PSP摇杆操纵小蛇前进即可。游戏虽然背景简单，但发光的小蛇和圆球做得着实漂亮。

《PvPPong》新版推出

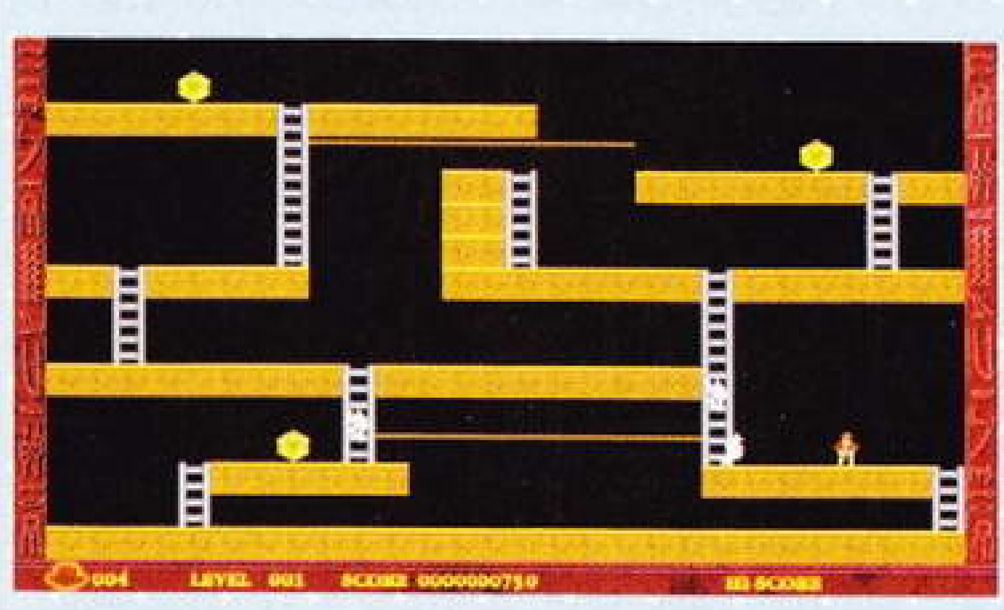
BlackShark开发的PSP用乒乓球游戏《PvPPong》于12月7日推出V3版。新版提升了单人模式中的AI智能，为菜单添加背景，能够使用自定义背景图片。在双人模式中，玩家用PSP十字方向键的上、下控制1P挡板，用△、×键控制2P挡板，按START键退出游戏。

《2124》新版公开

PSP用RPG游戏《2124》于12月6日发布V0.2a版。新版加入了遇敌系统，主角在地图上行走时会随机遇到敌人并进入战斗画面，胜利会获得经验值和金钱。另外作者还将地图文件整合到EBoot.pbp文件中方便用户拷贝。目前游戏还很初级，主角不能升级也不能触发任何事件，期待更新版本。



推荐 《Treasure of Pharaoh》新版公布



PSP用益智游戏《Treasure of Pharaoh》于12月6日推出V0.1版。玩家扮演一名探险家，来到金字塔内部挖掘宝石，同时要躲避木乃伊的追捕。游戏的玩法类似《挖金子》，玩家可以通过挖坑的方式将木乃伊掩埋。游戏时用方向键操纵探险家移动，按□键在左侧挖坑，按○键则在右侧挖坑。当收集完本版面所有宝石后，版面上方会出现通往下一关的梯子。

话梅杂志&3DM-SMV

相关软件速报

Santa's Present Quest

圣诞节来了，快操纵圣诞老人给小朋友送礼物吧。游戏中用方向键上、下操纵圣诞老人上下移动，按左加快飞行速度。按×键，圣诞老人就会抛下一份礼物，不过要看准烟囱再抛哦。



Phil's Shooting Range

操作简单的射击游戏《Phil's Shooting Range》于12月初推出V0.3版，加入了目的和高分系统。游戏时按×键开始，按○键射击。

Dark Dungeons

PSP上的3D射击游戏《Dark Dungeons》于12月3日推出V1.6版，加入了两张新地图，新增四种新级别，并采用新射击模式，软件引导图片也进行了更换。



NDS Killer

看到游戏名称应该能猜到游戏的目的是什么。玩家操纵一台NDS去迎接飞来的匕首，每被一把匕首击中，NDS会裂开一点，最后NDS会爆裂身亡。游戏能够记录最高分数，当分数达到150分后还能开启多人游戏模式。

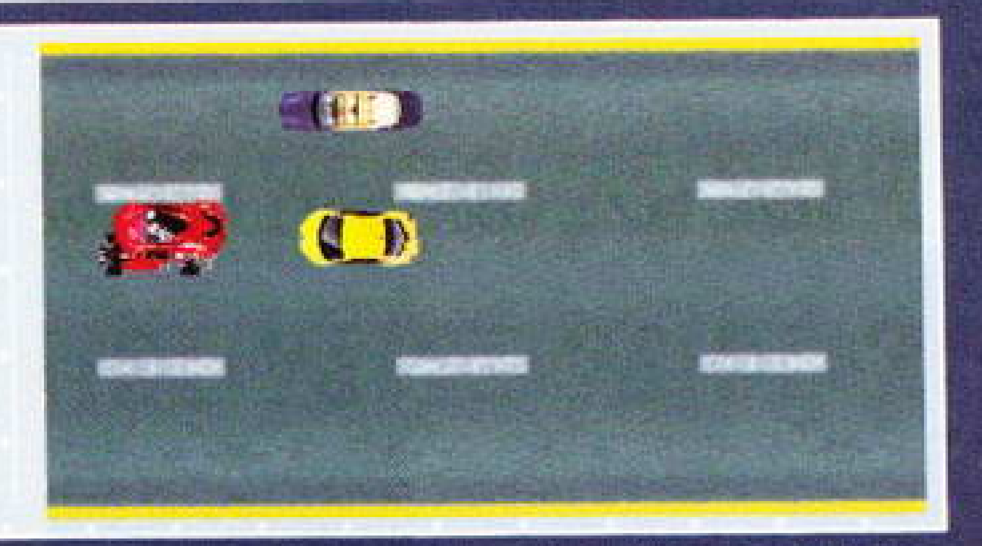
推荐 《Space Invaders Portable》新版推出

PSP用射击游戏《Space Invaders Portable》于12月10日推出V0.5版，新版加入主题系统，并且用户能够自行更改主题。游戏的玩法和著名的《太空侵略者》一样，玩家按×键发射子弹，击毁来自外星的敌人，按START键则能回到游戏主菜单。不过本作的难度要高一些，没有可以躲避敌人子弹的掩体。游戏可以选择五种风格独特的主题，颜色和敌人各不相同，其中甚至包括最古老的《太空侵略者》。如果想设计自己的主题的话，可以更改themes文件夹下的PNG图片，具体方法参看游戏安装包的说明。



《Turismo》新版推出

PSP用赛车游戏《Turismo》于12月13日推出V0.31版。新版改变了道路背景看起来更真实一些，修复了菜单错误，加入制作人员名单和介绍菜单，采用新图标，删除了部分代码。游戏目前还不太稳定，运行中经常出现死机现象。



想想现在PSP上的模拟器真够多的，从掌机到家用机应有尽有，丰富程度堪比电脑。眼看着GBA和NeoGeo街机已经被完美模拟，如果索尼官方PS模拟能被破解，那PSP要成为真正的“模拟神机”了。文章最后给出本期软件的下载地址，网址为http://pocket.levelup.cn/sp55.php?Platform=psp，并祝各位读者圣诞愉快。

话梅杂志&3DM-SMV

Booster再度出山，3.02固件宣告破解

文 ZinniaSun 编 米格

提起前些日子PSP最为火爆的破解消息，莫过于Dark Alex的SE自制2.71固件的发布了。而最近，DevHook作者Booster再度接回了破解PSP的接力棒，连续3次更新DevHook，使12月6日最新发布的3.02固件也遭到破解，一时间满网络铺天盖地的都是有关最新DevHook的消息。下面就让我们一起来见识一下最新版本DevHook的强大功能吧。

事件

虽然前些日子一些事情令Dark Alex一度决定退出PSP软件开发圈，但11月24日，Booster宣布再次开始研发新版本DevHook，又令玩家们对PSP破解充满希望。Booster宣称新版本DevHook将能够模拟2.80甚至Sony最新的3.0版本固件，所有PSP玩家们也是为之一震。11月29日，Booster终于发布了DevHook V0.50版，成功模拟了2.8x版本固件，实现了他的许诺。12月4日，DevHook V0.51版又一次袭来，模拟当时最新的3.01固件也成为可能。修改后的DevHook V0.51版甚至还能模拟3.02系统。而8日发布的V0.51.0100测试版则真正实现了3.02系统的模拟，并能够与0.46版DevHook并存，让你在1.5～3.02任意固件版本中自由切换。下面首先让我们来解读一下V0.5101版本追加的一些新功能吧。

更新内容

成功模拟3.02版本系统固件，可运行各种最新UMD游戏及游戏试玩；

独立了各个版本固件存储文件夹，使各版本固件都能同时模拟；

可以免刷机启动3.0x版本系统固件；

加入菜单功能，可以在启动模拟固件后方便地调整设置以及返回PSP本体固件系统；

支持3.0x系统摄像头、PS3遥控、音乐显影器等诸多功能。

怎么样，看了这么多的新功能介绍，你是否也心动了？俗话说，心动不如行动，还是快点跟着小Z一起来看看如何安装最新版本的DevHook吧。



▲摄像头功能在模拟系统下也能够正常使用。

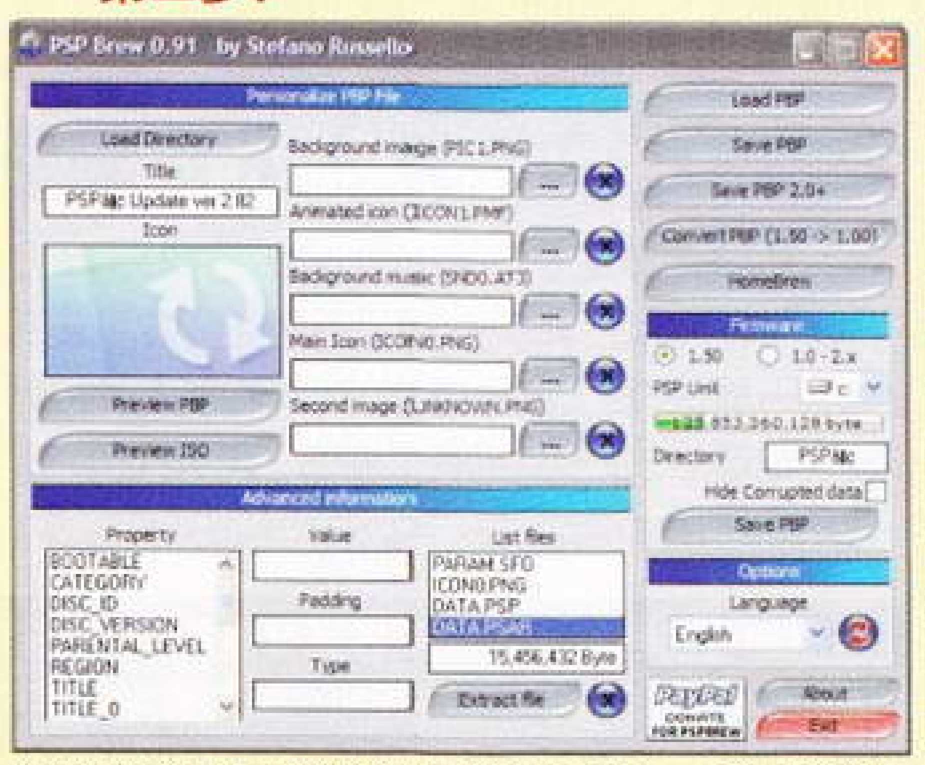
安装

首先这款软件只支持1.5版本PSP以及SE自制固件使用，另外2.71固件的PSP也可以通过HEND来启动DevHook 2.71专用版。由于Sony发布的2.8x以上系统固件都需要一个针对主机的数字签名文件，因此这里首先强调，新版本的DevHook在安装后只能一机对一个DevHook，而不能直接运行通过别人机器安装的DevHook，或是将自己安装好DevHook的记忆棒拿给别人使用。当然，数字签名文件的加入也给安装最新版本DevHook带来了一些问题，它不能通过解压傻瓜包直接模拟固件，而必须首先在自己的小P上生成一个reboot.bin的签名档，再通过DevHook启动解密后的虚拟固件。下面就让我们来具体看看软件的安装步骤吧。

第一步：

要模拟最新的3.02版本固件，你就必须首先下载最新版本系统固件，其他2.8x、3.0、3.01版本固件也同样，可以去以下地址下载所需版本固件：http://dl.qj.net/PSP-Firmwares/catid/163。

第二步：



▲在下方List File中选择DATA.PSAR后点Extract file即可解压到记忆棒上了。

诺梅杂志 DM-SMV

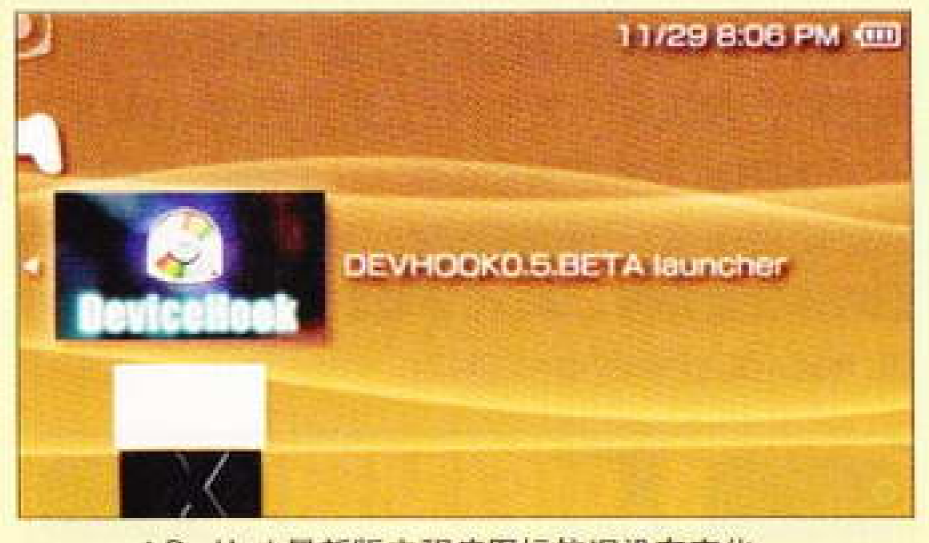
下载完成后，使用PSP Brew等pbp编辑程序打开升级程序Eboot.pbp文件，并将其中的DATA.PSAR从文件包中解开，放置在记忆棒根目录下。

第三步：

下载PSAR Dumper V2B最新版，并将它解压缩在记忆棒PSP\GAME文件夹下（使用SE自制固件的玩家需要将它放在PSP\GAME150文件夹下）。在PSP上执行PSAR Dumper V2B主程序，按×键确定后（这里一定要按×键，其他键也能解压文件，但无法生成数字签名文档），程序会自动从DATA.PSAR中解密出固件的Flash0文件内容，并自动根据主机生成reboot.bin数字签名档，存储在记忆棒根目录下的F0目录中，这时就可以删除掉记忆棒根目录下的DATA.PSAR文件了。

第四步：

下载DevHook 0.51.0100最新版，解压缩后将MS_ROOT文件夹中的内容复制到记忆棒根目录下，之后将刚刚生成的F0文件夹拷贝到记忆棒\dh\302中，至此，安装过程全部完成，启动PSP后运行记忆棒上的DEVHOOK0.5.BETA launcher主程序即可。



▲DevHook最新版主程序图标依旧没有变化。

如果按照官方提供的安装程序，我们就必须寻找许多软件才能完成繁琐的安装过程，这里小Z推荐大家下载由PSPChina网友制作的中文界面DevHook 0.51.0100修改版，该版本已经为大家整合了DATA.PSAR文件及PSAR Dumper V2B，并且汉化了DevHook软件界面，最新1.22版还加入了截图插件，使用起来非常方便。首先大家需要下载1.20完整版，解压缩到记忆棒上以后从上面介绍的第三步开始完成安装过程，之后下载1.22升级包后直接解压缩覆盖记忆棒下的内容就可以完成升级过程了。它的下载地址是：http://bbs.pspchina.net/viewthread.php?tid=146556&highlight=DevHook。

使用

下面我们来简单地看一下最新版本DevHook的使用。这里以PSPChina网友制作的mod 1.20版为例，启动后就能看到繁体中文的程序界面。程序中按○键确定，按△键返回上一级菜单。这里给大家一套推荐配置方案，大家按照如下顺序配置DevHook启动选项即可正常进入游戏了。



▲熟悉的DevHook界面，但内核已经进行了完全升级。

选择游戏→UMD游戏：启动模拟固件后运行UMD光盘游戏。**ISO游戏**：选择位于记忆棒根目录ISO文件夹下的游戏镜像文件运行，需要UMD光盘引导。

选择固件→固件3.02：即我们刚才安装的固件版本，选择后DevHook则会模拟3.02系统。

CPU频率→222/111MHz：如果想要超频的玩家则选择其他两项，超频会使主机更加费电，也同样会导致一些游戏运行不稳定。

启动模式→XMB菜单：选择此项DevHook运行后会进入3.02系统菜单。**UMD自动运行**：启动后自动进入游戏，如果模拟系统后只想玩游戏，那么可以直接选择此项。**DevHook菜单**：会在启动系统菜单后显示DevHook新加入的菜单功能，进行近一步配置。

其它选项→UMD版本不更改：由于模拟了最新固件版本，因此并不需要修正UMD版本就能直接运行游戏。

设置好以上几项后直接执行菜单第一项开启后就能进入DevHook了，另外菜单中“刷机”一项不推荐大家修改，如果误入则直接按△键返回根菜单即可。新版本DevHook加入了菜单的功能，在模拟固件的系统菜单下按HOME键就会弹出DevHook菜单了，这里我们可以调整一些DevHook选项，其中最为方便的就是“UMD IMAGE”、“CPU CLOCK”和“ESCAPE the



▲新版本加入的菜单在功能上还有待提高。

DevHook"三项。第一项可以在不重新启动DevHook的情况下实现UMD光盘与ISO文件的直接切换，但在记忆棒中存有多个ISO文件时不能直接选择实在让这个功能显得有些鸡肋。而第二项可以直接调节PSP运行频率，倒数第二项"ESCAPE the DevHook"可以直接回到系统原固件，就不用每次退出都关机开机耽误时间了。

进阶

DevHook最为强大的一点就在于支持各种外挂PRX插件，截图、修改器……丰富的插件令DevHook功能更加强大。最新版DevHook也同样是支持各种固件的，而且还能够兼容大部分旧版DevHook插件，只需简单的几步，就能搞定插件的安装了。想要使用PRX插件，首先我们要将.prx文件拷贝到记忆棒任意目录下，这里我们以挂载由国人制作的PSP功能最强的修改器CheatMaster插件为例，PRX文件位于记忆棒CheatMaster，命名为CheatMaster.prx，用文本编辑器打开记忆棒中dh\302\f0\kdpspbtcnf_game_dh.txt文件，找到"/kd/umdciso.prx #DEVHOOK"一行，在下面加入"ms0:/CheatMaster/CheatMaster.prx"即可实现插件的挂载。这里顺带说一句，经典的CheatMaster 0.5b版很不幸无法在最新版DevHook下使用，一旦启动就会导致死机，而最新V0.6c版则可以在最新版DevHook下运行，但可能会出现待机后死机的现象，如果不看文本攻略的话(0.6c版加入了阅读文本的功能)建议大家使用英文版，因为占用内存小能够有效减少死机现象的发生。

```
/kd/devhook.prx #DEVHOOK↓
/kd/umdciso.prx #DEVHOOK ↓
ms0:/CheatMaster/CheatMaster.prx↓
/kd/screenshotbmp.prx #DEVHOOK ↓
```

▲在这里填写想要挂载的PRX文件地址。

2.71版本PSP运行方法

在DevHook V0.51版公布不久后，曾经一度决定退出PSP破解行列的Dark Alex也再次振奋了起来，于12月6日发布了2.71版本PSP(不论TA-082不可降级机器还是可降级老主板的PSP)专用Devhook v0.51 launcher to v2.71，通过运行自制软件激活程序最新版HEND(已于11月25日发布)，你就可以在2.71上启动这款专用的DevHook啦。有关HEN的相关介绍请参看50辑《掌机王SP》中《2.71固件也玩ISO——实战HENC及DevHook 2.71》一文，而DevHook的安装方法则与上文介绍相同，需要在启动HEND后通过PSAR Dumper V2B解密固件并生成数字签名。HEND下载地址为：http://dl.qj.net/dl.php?fid=11444，DevHook 2.71专用版下载地址见文后地址。

SE-C

11月25日，Dark Alex在发布HEND的同时也发布了自制固件的最新版SE-C。可能是受了PRX Loader的启发，新版本加入的最大功能就在于从记忆棒上挂载外挂插件，只需将PRX文件放置在seplugins文件夹中，并创建game.txt于vsh.txt两个文件，想要在游戏中加载插件，则只需按照上文在DevHook中加入插件的方法写入prx文件地址到game.txt文本中，想要在系统界面下使用插件则需要在vsh.txt中写入，之后开机按R键进入修复菜单就可以在Plugins中选择开启了。SE-C支持最多启动5个游戏模块和5个系统模块，这可要比每次都刷在主机固件中的方法要简单、安全得多。但SE-C依旧只能直接启动2.80版本以下的ISO游戏，如果想要模拟更高版本PSP，还需要使用最新版本DevHook软件。

本次SE-C的升级过程不再像SE-B的诸多版本那样，而是只能通过全新安装才能使用这款自制固件，有关SE-C的详细安装方法在51辑《掌机王SP》中《打造全新黄金系统——自制2.71固件特别版使用指南》已经详细描述，新版本升级方法与旧版本完全相同，SE-C下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=11447。

3.01自制固件

12月5日，国外网友还发布了3.01自制固件，在安装了SE-C后就可以通过刷机将你的固件伪装成3.01版，使用该固件后可以直接运行3.01版本以下的游戏ISO，并且支持3.0系统摄像头、音乐显影器功能，而且还具备SE-C挂载模块的功能。但由于这款软件安装复杂，而且它在自制软件支持度上很差，许多自制软件都需要修改SFO文件才能运行，最要命的是这款自制固件稳定性很差，更改系统语言为中文甚至会导致PSP变砖，因此这里不建议大家使用。

结语

介绍了这么多，想必大家也对现在的固件破解情况有所了解了，文中提及的软件大家可以在Levelup论坛下载，地址为：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=75&ID=363229&page=1。

话梅杂志 DM-SMV



文 小超 编 米格

NDS软件新闻

终于迎来入冬第一场雪，看着满天雪花在空中飞舞，不由想起以前和朋友一起打雪仗的快乐日子。可惜，毛毛的细雪碰到地面即化成水，看来打雪仗要等下次了。下面看看最近的NDS软件新闻。



实用软件

MoonShell新版推出

NDS用多媒体软件MoonShell于12月3日推出V1.5版。新版支持EZFlash4和DSLink两款烧录卡，加入了对烧录卡缓存的调用，增加了音量、背光调节功能，支持了采用最新编码的DPG视频。



CrocoDS发布

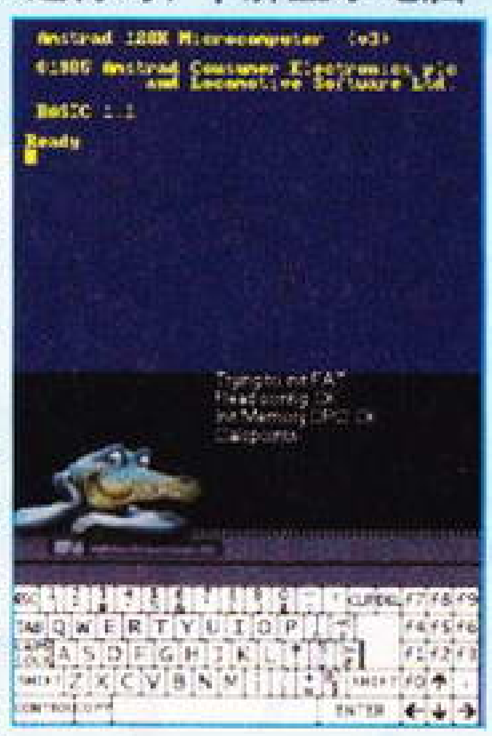
上世纪八十年代推出的Amstrad CPC计算机凭借优良的性能和低廉的价格得以在家用电脑市场中分得一杯羹，也吸引了Konami等众多游戏厂商为其开发游戏。时隔二十年，一位名叫Deadketchup的网友推出CrocoDS程序，让你在NDS上体验CPC计算机的风采。CrocoDS第一版于12月1日正式发布，此后，作者又于2日、8日、9日推出了V0.2a、V0.3a、V0.4a三个版本。新版支持了G6烧录卡和GBFS格式，提升了运行速度，采用了新的扫描显示，加入了声音功能。



下面简要介绍一下CrocoDS的使用方法。如果你使用的是M3等使用存储卡的烧录卡，使用起来比较简单，只要将模拟器文件和游戏ROM拷贝到存储卡根目录下就可以了。注意，必须为根目录，如果放在其他目录中，可能会出现不能识别游戏的现象。如果使用GBALink等闪存式烧录卡，则要麻烦一些，需要用Copy命令在DOS方式下将游戏ROM和模拟器文件

打包。

在NDS上CrocoDS运行时，下屏显示电脑虚拟键盘，上屏显示游戏画面。刚开始会进入Basic界面，注意这可是一个完整的Basic语言环境哦。如果你熟悉Basic的一些命令语句，可以在这里练练手。想玩游戏的话，则需要点击下屏右边的磁盘符号，接着会出现系统菜单。然后用NDS的十字方向键移动光标，按A键确定选项。选择Load Snapshot/Disk后，模拟器会自动搜索存储卡根目录下的游戏文件，并自动罗列出来。选择游戏后按A键，接着上屏会出现Run命令，游戏开始。仔细观察，会发现模拟器载入的是BAS格式文件，其实CPC中的游戏就是Basic语言编制的。



游戏中，按NDS的SELECT键能够调出系统菜单。其中Switch monitor是选择画面颜色，因为CPC支持单色显示器和彩色显示器，所以这里我们也可以将画面调整为绿色或者彩色。Resize则是调整画面尺寸，可以选择将画面压缩为320×200象素或者不压缩。按R键可以重启模拟器，按L键则能切换键盘模拟、手柄模拟等三种不同操作方式。

CrocoDS对CPC游戏的兼容性不错，像《1942》、《魂斗罗》等游戏都能够运行，画面贴图没有错误，速度正常。限于机能的关系，这些游戏的画面非常粗糙，与FC游戏相差很远，不过用来怀旧还是很不错的。



MarcaDS新版公布

近9个月没有消息的NDS用街机模拟器MarcaDS于12月2日推出V3.0版。新版更新了所有游戏的引擎，加入对上百个游戏支持，采用新图片引擎并初步支持声音。《小蜜蜂》、《所罗门之匙》等经典游戏已经能够正常运行，不过仍不支持分数记录。



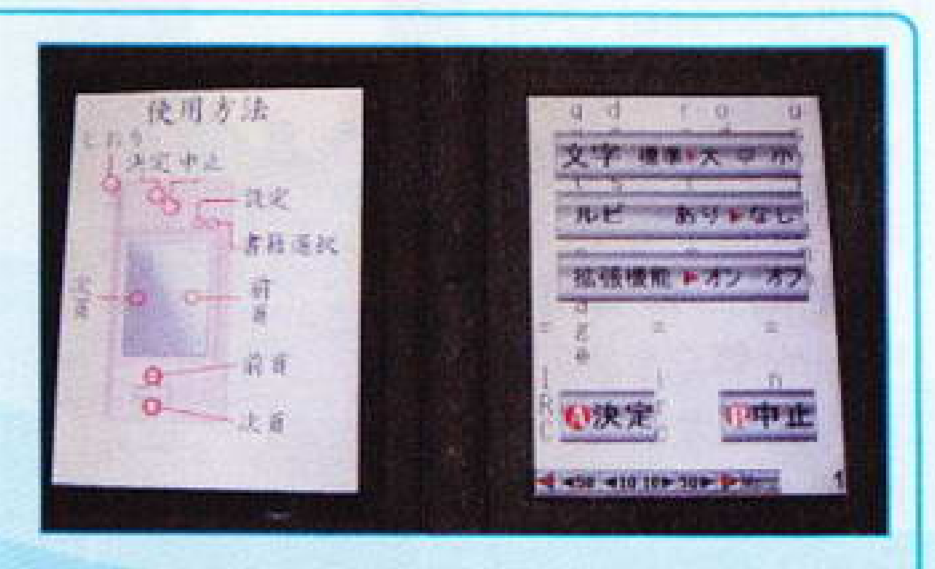
DS iPod新版发布

NDS用音乐播放软件DS iPod于12月6日推出新版，支持了OGG格式的音乐。DS iPod的软件界面很特别，借鉴苹果iPod随身听的外形。上屏显示菜单、歌曲名等信息，下屏则模仿iPod的转盘设计，用户甚至需要在触摸屏上划一圈才能移动菜单中的光标，与真的iPod一模一样。



NDSkybookM推出

继推出看图软件Image Viewer后，MoonShell作者又有新作品，于11月底发布全新电子书软件NDSkybookM。完稿前，NDSkybookM已经推出三个版本，最新版是12月4日推出的V0.3版，在ndskybkm.ini文件中加入扩展机能开启等选项。NDSkybookM支持M3、SC、EZFlash4、EWin2、DSLink等几乎所有存储卡式烧录卡。使用方法也很简单，在



电脑上运行MakeNDSROM.exe，生成NDS用ROM文件。按照烧录卡类型将对应NDS文件、

话梅杂志&3DM-SMV

NDSKYBKM目录下所有文件和TXT文本拷贝到存储卡中即可使用。

NDSkybookM采用类似Image Viewer的横向双屏显示，用户可以通过点击触摸屏或按方向键滚动文本。按SELECT键进入文件目录，选择想要观看的TXT文本，按A键即可显示。按START键调出系统设置，能够对文字大小等进行调节并查看帮助。如果使用的是NDSL，还可以通过按Y键调节屏幕亮度。将NDS横过来看书的确很舒服，只可惜目前NDSkybookM仍处于初级开发阶段，因为字库问题不能正常显示中文，国内用户暂且等等吧。

烧录卡软件

AceKard更新动态



NDS烧录卡新秀AceKard于近日推出菜单更新程序Menu V1.04版。新版提高512K容量存档加载时间，能够引导EZFlash4系列烧录卡，支持IDS后缀名。更新菜单时，首先将下载的menu2.nds文件拷贝到烧录软件AceKard Manager所在目录中，然后运行软件并连上TF读卡器，在菜单中选择更新菜单程序即可对菜单进行更新。另外，存档列表也更新至第756号ROM。据AceKard官方透露，AceKard Manager也将于近期推出新版，加入TF卡碎片整理和NDS端背景更换功能，并增强了软件的稳定性。AceKard用户要经常关注官方网站哦，网址为http://www.acekard.com。

近期烧录卡展望

近日，国内厂商纷纷开始公布他们的Slot 1接口（即NDS卡槽）烧录卡，续EWin3发布最新消息后，Gbalpha小组也发布了他们的最新产品——M3 DS Simply的详细信息。M3DSS采用microSD卡作为外存储载体，作为一款大众型普及产品，并没有搭载GBA游戏、PDA组件以及多媒体扩展功能，仅拥有NDS游戏功能，采用Fat32文件格式，直接支持Clean ROM，同样是免刷机、免引导、免转换的3免次时代烧录卡。作为普及型NDS烧录卡，M3DSS价格将会低于198元，但在未来还会推出功能多元化的高机能NDS端烧录卡M3 DS Real，以支持Simply版不具备的各种功能。

另外，国内老牌烧录卡厂商EZFlash近日也发布了他们的lot 1接口烧录卡——EZFlash V，EZ5同样是1：1 NDS真卡大小的次时代烧录卡，也支持免刷机、免引导、免转换直接运行Clean ROM，不过还另外提供转换ROM软件以便加入软复位、金手指等更多功能，同样采用microSD卡作为存储载体。EZ5的一大亮点就在于它的媒体播放功能，内核整合Moonshell可以直接播放MP3、看TXT小说以及观赏DPG格式电影，由于公开内核源代码，因此在自制软件兼容性上也会有不俗的表现，不过具体上市日期及售价还未公布。这些次时代烧录卡一旦上市，我们《掌机王SP》将会在第一时间为大家献上相关评测，还请大家继续关注我们的后续报道。





经过两个月的培训，终于拿到了驾照。本来是很盼望的东东，但拿到手的一刻，却怎么也激动不起来。大家看到本辑《掌机王SP》的时候相信也快到圣诞节了。在此祝各位圣诞快乐，不要忘记给周围的好朋友准备一份令他（她）惊喜的圣诞礼物哦。最后给出文中软件下载地址：http://pocket.levelup.cn/sp55.php?Platform=nds，还要感谢一起游（http://www.17u.com.cn）网友的大力支持。

话梅杂志&3DM-SMV

NEO2-SD评测

文 gokumine
编 马修

上次给大家评测了NEO的最新烧录卡NEO2 LITE，由于时间的关系没有将NEO2-SD的测试一起带给大家。NEO2-SD和NEO2 LITE同期上市，从对应面上来说，NEO2-SD主要还是对应的是NDS用户，卡带的体积上我们就可以看出来。好了，废话不多说了，让我们开始本次的测试吧。

包装

从外包装上我们不难看出来，NEO2-SD采用的是比较简单的硬质塑料套装，近来NEO的一些产品已经完全都使用这种包装了，看来以往的盒装已经完全被取代了。从包装上可以看到除了NEO2-SD卡带本体，还有一



个MK4-MINI的预留槽，在最下端还有一个空着的卡槽，从大小上估计应该是备用外壳的位置，不过本次的产品只提供了NEO2-SD卡带本体，也就是说以后应该还会发售全装备的NEO2-SD套装。使用这种塑料包装最大的好处就是便宜，造价上肯定要比盒子低，还有就是简单明了，即使不打开包装，里面的所有产品也能直接看到。

打开包装取出NEO2 DS卡带。这次的卡带可以说是逆历史潮流而推出的一个产品，为什么这么说呢，大家应该也都清楚，目前各个厂家想的都是怎么把卡带小型化以适应NDSL，而这次的NEO2-SD却推出了大卡版。NEO不是没有制造小型卡带的实力，发行这套卡带应该是主要针对欧美国家。

NEO2-SD卡带的做工还是可圈可点的，外壳采用全透明材料，显得很高贵，外壳的大



小和GBA卡带一样，样式上和以前MK3引导卡采用一个外型，金属触点外露的好处就是长期使用以后清理上面的锈迹比较方便，其他没有什么特别的地方，美观应该是谈不上的。不过本次好像只有黑色的外壳一种，没有其他颜色要玩家选择还是有一点遗憾。NEO2-SD的外接卡槽在上面，由于采用的是SD卡，卡带又是GBA卡大小，因此就不能完全将SD卡收入其中了，大家看看M3-SD卡带的大小就能明白了，使用SD卡作为载体的烧录卡，保持在GBA卡大小的前提下还没有一款可以把SD卡收入到卡带中的。NEO2-SD也是如此，在插上SD卡以后，SD卡会有一半露在外面，虽然不是很美观，但也没有办法。NEO2-SD保留了GBA功能，卡带也没有取



话梅杂志&3DM-SMV

消电池的设计，电池主要是为存档提供暂存电力的供应，由于目前几乎所有厂家都使用充电电池，所以大家不必担心电池没电的问题，在游戏中就可以给电池充电。使用电池的SRAM存档还能大量的节省对SD卡的读写操作，延长SD卡的使用寿命，使用的存档备份功能，在不玩游戏时将存档备份到SD卡中，这样即使长期不玩游戏也不会造成存档的丢失。NEO2-SD的外型和构造基本上就是这些，下面我们来看看它的软件和功能。

软件

与其说NEO2-SD的软件不如直接说其功能，因为NEO2-SD除了给卡带升级的内核，可以完全不使用任何其他的软件对ROM进行处理。NEO2-SD最大的特点就是不使用像其他转接类型烧录卡那样的转换软件，通过烧录卡内核打游戏存档补丁，就可以直接把下载来的Clean ROM拷进卡带里运行，可以说是目前最简单的NDS烧录卡了。其实这个功能是继承MK3的，最早MK3就是通直接拷Clean ROM、在内核打补丁而独树一帜，现在NEO2-SD又将这一旗帜接过来并继续发扬。为了提高卡带的兼容性，NEO2-SD只需要升级卡带内核即可，而其他的转接卡类型的烧录卡都是需要内核和转换软件一起更新支持新游戏，在游戏的支持上，NEO2-SD有着不错的表现，根据目前官方放出的数据，目前在标号606个ROM中，有30款游戏不能运行（不包括同名不同语言的游戏），对于这个支持度还是比较让人满意的，相信正式内核发布后一定会更完美。

硬件

本次的测试由于有了官方的运行表，所以进行得非常顺利，我们只是针对可以运行的游戏中找了几个特别的进行了抽测。首先把《牧场物语》和《最终幻想III》的ROM直接拷贝到SD卡中，然后插到NEO2-SD上，启动NDS主机，进入NEO2-SD的菜单画面，我们可以看见添加的ROM直接被卡带识别，游戏以图标形式标示出来，非常的明了。选中游戏以后按下A键，卡带会停顿一会，这应该是给ROM打补丁，屏幕上方会显示该游戏的图标，图标下面出现一个进度条，当进度条到头以后下屏幕会出现运行前的提示，按A后就可以直接运行游戏了。除了测试了上面两款游戏，还对《SD高达》、《马里奥赛车》、《恶魔城 苍月的十字架》等几个游戏进行了测试，基本上都可以运行，其中《最终幻想III》的存档还有一些问题，其他游戏都还不错。从运行中我们可以看出来，NEO2-SD在读取速度方面上还是有一些慢，在转换场景等需要读取资料的时候会比其他烧录卡慢一点点，好在不影响游戏的运行。为了测试的公证性，测试ROM都是在http://www.yxjzy.com/bbs/thread.php?fid=9下载，保证全部为CLEAN ROM。有点遗憾的就是任天堂的王牌游戏《口袋妖怪》目前还不能运行，希望厂家能够早点更新内核，将这些游戏的问题一次性彻底解决掉。



总评

总体上说这款烧录卡直接拷贝Clean ROM的功能是值得发扬的，不过卡带的体积造就了在国内市场的不利地位，毕竟现在都是NDSL“小卡”的天下了，面对国内玩家应该会有一定的困难。在销售价格方面299元应该算是中档的了，以目前这个价位的烧录卡来说游戏支持度还有待提高。

话梅杂志&3DM-SMV



掌机市场扫描

文 江西恐龙
编 马修

最近业界传出一个爆炸性新闻：SE宣布《勇者斗恶龙IX》将在NDS上登场！这个消息对不少NDS玩家来说无疑起到暖心的作用，由此可以简单地预见NDS的掌机霸主地位将变得更加稳固。当然，客观地说，这条新闻对国内市场将不会有任何影响。该买PSP的还是买PSP，该买NDSL的还是买NDSL，每一个玩家都可以在市场里找到满意的掌机。

临近年底，笔者越发地感受到游戏市场里一股紧张的气氛，笔者从一些关系不错的店员那里打听到一些内幕消息(其实也不算内幕了)，据说不少上级批发商家开始有规模地囤货，以期望在春节前大捞一笔。以笔者多年的购机经验来看，每年的春节前两个月的主机售价会是全年最低的，而春节前一个月将狂涨价直到春节后的一两个月。以今年冬天为例，笔者估计2007年1～3月的主机售价将保持涨势，不管是掌机还是家用机都会涨价。年年的春节都有这么一大刀砍向玩家，挨宰的玩家可真不少。但也没办法，有不少玩家还没有经济来源，在没有正常收入的情况下也只有奢望春节可以拿压岁钱买游戏机了。不过对于其他经济允许的玩家来说，咱们可得学聪明点了，假如各位看中了哪台游戏机，千万别犹豫了，现在趁着12月还没涨价赶紧买吧，再迟些时候就只能等来年春天了。



▲笔者12月初买这套Wii时花了2300元，据悉在12月中旬已经开始涨回至2500元左右了——很明显，春节涨势正在全面来临。

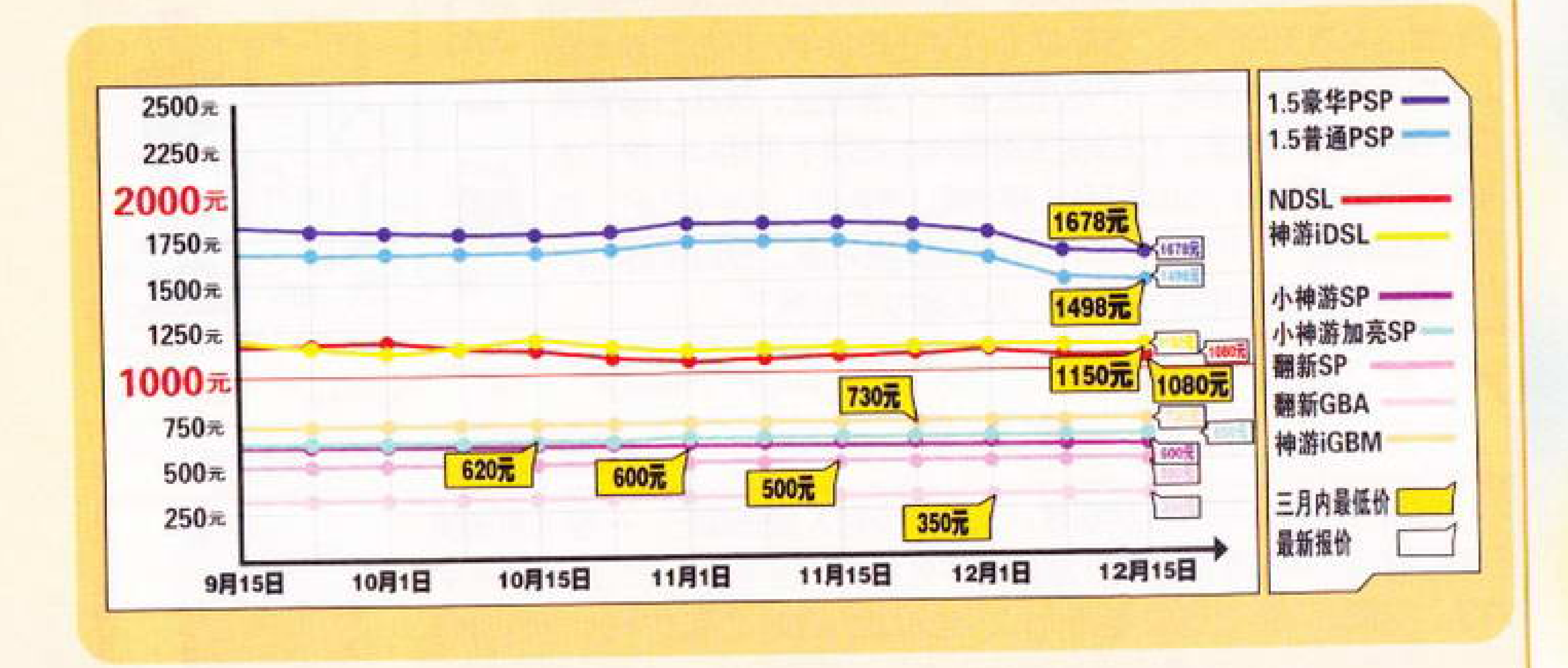
谈PSP的价格之前，先和大家大致说说现在的市场货样情况。由于不少玩家都未接触过PSP，因此被市面上大量的型号、版本等数据搞得晕头转向。总之，现在比较流行的两种型号为1.5版和2.71版，其中1.5版最受欢迎。大家都知道，Sony实际上早已经停止1.5版PSP的生产，现在都已然全力生产3.0版PSP。那么市场里的那些1.5版机器是哪来的呢？来源有二，其一是“软降”，其二是“硬降”。想必大家去买PSP时最常听到的字眼便是这四个字。软降顾名思义便是软件降级，商家利用部分可降的机型，再利用国外黑客发布的降级程序，将高型号的PSP降到1.5版。总之从许多人的第一反应来理解，软降属于不伤机的一种降级方式。相对的，硬降便是硬件降级，由于主板的构造不一，大部分高型号PSP不可以依赖软件直接降到1.5版，这类主机需要将外壳拆下，并将主板上的一枚芯片解焊，待刷新程序之后再焊接回去，这样的机器在安装完之后和全新机无异。由于组装防撕封条已经全面上市，因此从外观上已经无法区分硬降机器和软降机器的区别。有一个简单的观察方式是看UMD光驱内有无特殊字样，但说句实在话，现在由于硬降机器远多于软降机器，去分清它们的区别已经没有

太大意义了。比较常见的一种情况是各位去买PSP会发现只有硬降机器有卖。

广州12月中旬的PSP价格为：2.71普通版PSP开价1450元，1.5普通版软降PSP开价1520元，1.5普通版硬降PSP开价1498元。豪华版各加180元。比较受瞩目的4G组装记忆棒店头价格降到500元，而网络商人的邮购价格则降到440元。此记忆棒的容量为3876M。为什么硬降机器的售价和软降机器相差无几？因为硬降机器的降级过程相对麻烦，需要熟手工人花费不少时间拆卸主板，再加上购买刷机设备的成本费用，于是这笔多出的人工费便将原本低廉的售价拉回去了。软降机器现在越卖越少，商家们已经普遍接受了硬降机器这一特殊货源，由于硬降机器基本上全部都精心贴过组装防撕贴，因此硬降机器可以说已经平稳地进入了市场。商家们在营业时为了不引起顾客的反感，并不会主动告诉玩家这类机器已经被拆卸并解焊过。

也许不少玩家无法接受这个事实，并开始对自己所购机器的软硬之分开始烦恼，而仍未买机的朋友则开始对市面上所售的机器产生怀疑。大家要冷静地面对这个事实，硬降机器并不是大家想象得那么恐怖，它的降级过程实际上比PS、PS2主机加装直读还要安全。硬降之后出现问题的几率也非常低，买到机器后如何享受游戏才是我们需要关心的。

NDSL的售价略有跌幅，美版白色、粉红色NDSL售价跌到1080元，而美版黑色NDSL售价则为1130元。行货iDSL售价1150元。日版各色NDSL售价1280元。在这么多个版本的NDSL当中，笔者推荐大家购买iDSL，最大的优势便是电源为220V。NDSL相对应的各品牌烧录卡售价没有变动。





本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://www.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP(豪华版)	PSP(普通版)	iDSL	NDSL	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1678(1.5) 1640(2.71)	1498(1.5) 1480(2.71)	1150	1080	—	—	—	620 650(背光)	—
广东深圳	久圣电玩	1850(1.5) 1700(2.71)	1650(1.5) 1500(2.71)	—	1180	880	—	580	630(背光)	610
浙江杭州	玩之茵电玩专卖店	1750	1500	1180	1180	—	700	700	660(背光)	—
河北三河	思宇电玩	1880	1680	1290	1280	980 990(iDS)	790	780	590 690(背光)	550
天津	天龙MARS电玩	1750(1.5) 1630(2.71)	1485(1.5) 1485(2.71)	1170	1120	980 990(iDS)	599	599	640 645(背光)	—



最近上网查资料时突然发现多了不少Wii主机的周边产品，真是感叹厂商们的敬业，主机才出了没几天各种硅胶套什么的就做出一大堆来。不过回想国内周边产品也真不少，每次和各厂商联系都会得到不少新产品的消息。算来也快到圣诞节了，米格在这里提醒大家，别光顾着异性朋友，忘记了时刻陪伴在身边的掌机哦！还是看看我们的《硬件短消息》，来为自己的小N和小P也选上一份礼物吧。(^_^)

栏目主持 米格

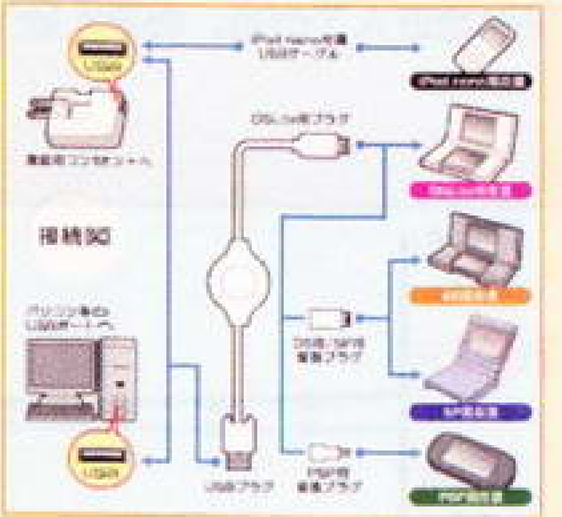


四合一充电器

产品售价 2838日元(约人民币190元)



日本知名周边厂商Gametech于11月29日推出了一款NDS、NDSL、GBA SP、PSP这4种掌机通用的泛用型充电器。这款产品通过一个变压器提供标准的USB接口供电，然后通过一根直插NDSL的USB可收缩充电电线直接为主机充电。如果你想为PSP、NDS或GBA SP充电，只需在电线接NDSL的一端接上一个变头就可以使用。当然你也可以直接通过电脑的USB接口来为主机充电，不论在办公室还是家中，都能方便地保证主机不受电源的困扰。产品还附赠一个携带盒，装在口袋里就能走到哪里充到哪里。它的变压器同样也适用于采用USB接口的其他设备，如iPod nano以及一些市面上的MP3、MP4产品，购买它还会附赠一个iPod nano专用连接线携带盒，数码爱好者们出门再也不需要携带那一大堆让人头痛的充电器了。



五合一充电器

产品售价 13.54美元(约人民币106元)



提起飞利浦公司的电器质量，恐怕很少有人会怀疑吧。一根飞利浦的日光灯管用上10年连两端变色现象都不会发生，足可见电器大厂的不凡实力了。可最近，就是这家电器大厂，也为掌机做起了周边产品，而这款5合1充电器的设计及质量自然也继承了大厂一贯的风范。这款产品采用折叠、伸缩式设计，在合拢状态下只有女生用的补妆盒那么大，但可别小看它的功能，NDS、NDSL、GBM、PSP、GBA都能通过它补充能源，变压器、电线、插口一体化的设计外出携带也非常方便。这款产品将会参加2007年在美国拉斯维加斯举办的CES消费者电子大展，足可见飞利浦对掌机周边市场的重视程度了。

《口袋妖怪》魔法卡片包

产品售价 819日元(约人民币55元)

日本著名玩具厂商Tenyo最近推出了一款全新的《口袋妖怪》主题NDS卡片收集包，这款任天堂官方认证的卡片便携包还打上了“魔法”的字样，看来玩具公司制作的周边产品果然有嚼头。打开后才发现，原来这款采用卷轴式设计的卡片便携包的外筒两面画有不同的图案，沿顺时针和逆时针将包圈起会呈现出不同的样式。它的内部是一个NDS卡片收集栏，可以容纳最多5片NDS卡。这款产品外观设计精美，看上去还颇有忍者卷轴的风味，目前共有澄/绿和灰/黑两种款式，上面还印有皮卡丘、梦幻、卢卡里奥等精灵图案，做个口袋迷还真幸福，有换不完的主机周边产品可以用呢。





Wii手柄搬上NDS?

产品售价 未定

今年年末又迎来了新一轮家用机大战，而Wii凭借其动作感应手柄独到的创意给整个业界带来的震撼令其在发售前就迎来了全球玩家的关注，我们的掌机玩家们看了也一定心动不已吧！而现在，一款名叫DS Motion的产品即将让你在NDS上也能感受动作感应手柄的魅力。这款产品在外形上与普通NDS卡片没有区别，直接插在主机的Slot 1槽中就能使用。作为一款第三方的掌机周边卡，在感应效果上自然是与Wii的任天堂官方6轴感应技术相比，它能感应3个轴向的运动加速度，1个轴向的转动加速度，比Wii少了X和Y两个轴向的转动判定，但作为一款体积精巧的掌机周边，能做到这一步也算很不容易了。产品官网上还公开了一些正在开发的游戏效果，不过要想真正见识到这款产品的完成形态，恐怕还要再等半年。感兴趣的玩家可以去官网查看详细资料：http://ndsmotion.com/。





国内市场

文 Akin

不知不觉Akin做客《硬件短消息》栏目已经近2个月了。在栏目主持米格的指引下，为大家也介绍了不少国内市场颇为主流的掌机周边。与此同时，为了更好的给大家提供有价值的产品信息，从本辑开始，我们将会为大家提供市场中间商的订货价格，虽然大家购买时都只能拿到零售价，但供货价格一定会给大家带来更好的衡量标准，让大家在游戏店从价格和性能两方面"淘"出一款真正值得自己心爱的产品。

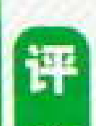
NDSL收音机喇叭

供货价：20元

外观：★★ 性能：★★★★ 性价比：★★★★

产品说明：广大收音机前的观众朋友们注意啦，一款让NDS也具备收音机功能的主机周边诞生了，以后您再也不用坐在现在收听我们节目的收音机前来欣赏我们的栏目，而是抱着NDS走到哪里就听到哪里。该产带有自动搜索收音功能，产品本身具备音频输出，使用自带耳机听起来效果还是不错的。与此同时，它还不需要任何外接电源，直接插在NDS或NDSL上就能使用。





优点：自动搜索比较方便，功能和效果上都能满足收音爱好者的要求，而且价格还算合理。

缺点：10元就能买个迷你收音机，除了需要电池，其他方面都不差，相比这款产品似乎更加划算。

话梅杂志 DM-SM

四合一9800mAh电能王

供货价：70元

外观：★★★★ 性能：★★★★★ 性价比：★★★★



产品说明：有关充电器本辑《硬件短消息》中已经介绍了国外的两款产品，而这次再为大家介绍的是一款国人制作的四合一9800mAh扩展电池。这款产品在“重量”和性能上都有着非凡的“优势”，囊括PSP、NDS、NDSL以及GBASP四种掌机的充电接口，为那些全机种制霸的玩家提供了不错的选择。9800mAh的电量是PSP原装电池的5倍多，使用起来效果的确是不同凡响，20小时以上的PSP供电时间，就算坐火车从中国的南边坐到北边，一路上也不会因为主机没电而寂寞了。

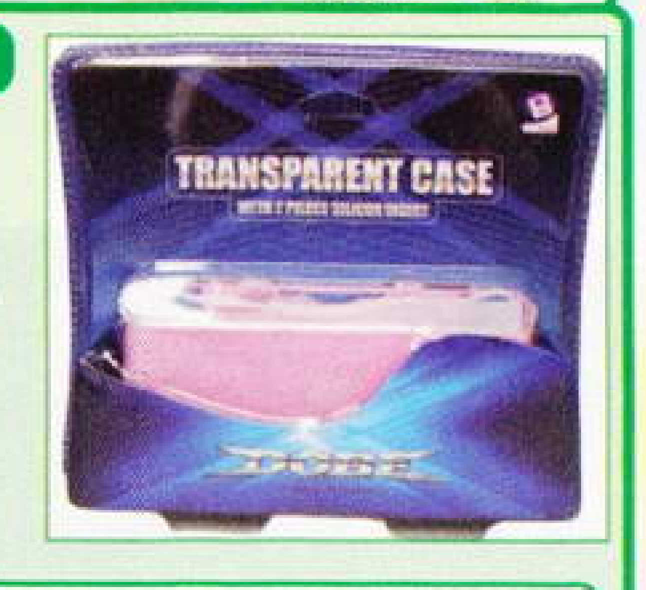


优点：供电性能一流，外形设计独特，适用主机范围广。
缺点：价格虽然不及原装PSP电池，但还是略显昂贵。

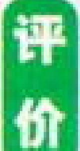
NDSL粉红保护壳+硅胶套

供货价：25元

外观：★★★★★ 性能：★★★★ 性价比：★★★★★



产品说明：内部是半透明硅胶套，外面配合一个粉红半透明主机保护壳壳，不论是从美观的角度还是安全的角度来看，这款产品都提供了良好保证。该产品在有效地保护主机同时，还镂空了几乎所有NDSL主机插槽，而且打开上盖即可进行游戏，完全不会妨碍玩家正常娱乐。



优点：纯净的感觉看起来很舒服，粉色似乎更适合女性玩家……
缺点：虽然主机得到了保护，不过外部的保护壳还是比较容易挂花的。

PSP 铝盒

供货价：18元

外观：★★★★ 性能：★★★★★ 性价比：★★★★★



产品说明：这款PSP专用铝制保护盒可供大家选择的颜色很多，紫色、桃红色、银色、金色、绿色、蓝色、黑色，七种颜色任你挑选，不论哪种颜色都能很好地起到保护主机的作用。如果你喜欢DIY，还可以用喷漆在表面画上自己喜欢的图案，或者直接在上面刻下自己的名字或漂亮的花纹，这可是笔者小时候上学时最喜欢做的事情呢。



优点：颜色众多，适合不同喜好的玩家。
缺点：产品表面喷漆易挂花，保护了主机却不能保护自己。

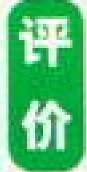
PSP 3D彩贴

供货价：18元

外观：★★★★ 性能：★★★ 性价比：★★★★



产品说明：这款产品采用了一种可以直接粘贴在主机表面的特殊材料制作，经过表面材料的厚度处理呈现立体的纹理，使PSP看上去更加眩目多彩。颜色丰富也是这款产品的一大优势，挑选自己喜欢的颜色来装扮你的爱机吧。



评价

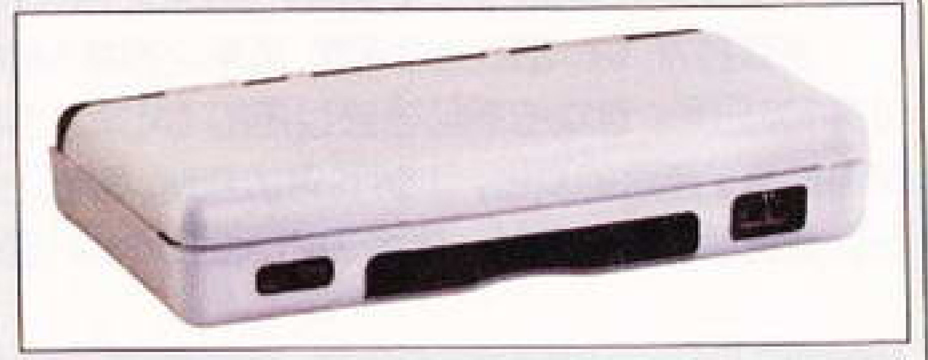
优点：色彩绚丽。使用手感非常舒适，而且不易脱落。

缺点：产品粘贴胶体密度过高，除下后容易在主机表面留下污痕。



提起"北通"的牌子，恐怕国内大部分玩家都不会陌生吧。作为中国大陆的游戏周边大厂之一，北通的产品一向以优秀的质量和适中的价格在国内有着不错的口碑。北通公司其实很早就开始了掌机周边的制作，他们曾经推出的一款PSP线控，就因为外形设计独特在国内市场造成不小的反响。而本次北通公司又对准NDSL制作了一款硅胶保护套，并且在第一时间送到了我们的"SP评测室"，下面就让我们一起来看看这款产品的质量吧。

北通NDSL主机保护胶套BTP-6468





这款产品采用优质硅胶制作，加上特殊涂层经过200摄氏度高温固化的处理，摸上去手感非常光滑，长时间使用也不会因为手上出汗而滑得握不住主机。另外，这款产品顺滑防尘，而且耐磨性突出，长久使用也不会显得粗糙烂质，它的缓冲抗冲击性也十分不错，而且材质均匀，没有色斑，装在NDSL上看起来也非常美观。



这款产品的外形也是为NDSL量身定制，主机上盖LOGO位置还专门做了削薄处理，厂商自己的LOGO印在NDSL的LOGO下方，把它装在主机上完全不会妨碍到NDSL上下屏幕的开启和关闭。大厂做工就是不一样，连NDSL上屏两侧的卡位凸起也注意到了，不会像其他杂牌产品那样出现由于设计缺陷无法合紧上下盖的现象。产品还巧妙地镂空了上下屏幕、按键、触控笔槽以及卡带插槽，安装后不会影响游戏的操作，NDSL上屏两旁的喇叭处还留出放音孔，只是将L、R键包裹起来的设计有些影响手感，而且下屏上方的固定胶条也略微遮挡了一点屏幕，但这些小小的缺陷并不影响产品整体的外观和使用手感。

这款产品共有黑白两色，厂商的建议零售价为58元。



LIKY：能够近乎完美合紧NDSL可是其他小厂产品不能比拟的，但内侧覆盖面积太小。



马修：如果能有更多色彩选择，相信会更受玩家们的欢迎。





手机版的《风来之西林》

提供 铭风

"《风来之西林》系列"开创的独特游戏风格一直备受玩家喜爱。自从掌机发展起来后，《迷宫》系列作品也一直是掌机上的热门作品，GBA上知名的就有《特鲁尼克大冒险 3Advance》和《口袋妖怪救助队》等几大热作。而元祖的"《风来之西林》系列"也即将登陆NDS了。不过所谓的掌上设备可不局限于NDS等游戏机，手机也一直是作为游戏的主要设备之一。作为一款适合在掌机上推出的作品，厂商Chunsoft也制作了手机版的《风来之西林》。

这款名为《不可思议的迷宫 风来之西林MEGA》的手机游戏将在近期提供下载，每次下载需要付费525日元。游戏的系统等跟以前的《风来之西林》作品相同，不过加入了大量的新道具和怪物，同时也扩充了迷宫的变化，让游戏更加有趣。画面上角色变得比较大，让你在手机上也能看清游戏内容，在攻略到迷宫最底层时，还会有巨大的BOSS可挑战哦。





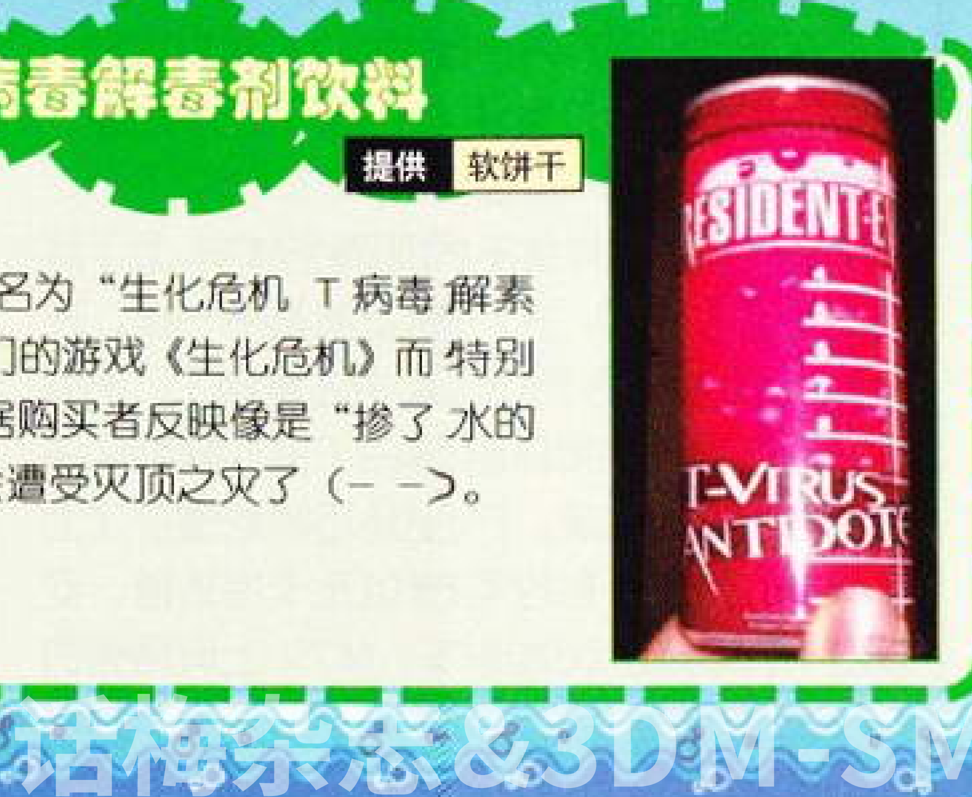






以毒攻毒 T病毒解毒剂饮料

提供 软饼干



国外有位玩家在当地的动漫店里发现了这个名为"生化危机 T病毒解素剂"的饮料，这看起来像是Capcom为了宣传他们的游戏《生化危机》而特别为FANS准备的一款饮料，而该饮料的实际味道据购买者反映像是"掺了水的樱桃味雪碧"。早知道能解T病毒，浣熊市也不会遭受灭顶之灾了（－ －>。

桔梅杂志&3DM-SMV



只许看不能吃的1UP蘑菇

提供 软饼干

如果要问马里奥大叔最喜欢吃什么东西？那肯定不是美味大餐了，而是能够让马里奥大叔增加一条“命”的绿色蘑菇。然而这种蘑菇的出现几率可不高啊，想要获得它还真要费点力气才行。现在为了让玩家们回忆起小时候玩《超级马里奥》的种种趣事，国外网站ThinkGeek开始发售一种可以种植1UP蘑菇的盆栽，连同花盆、种子以及营养剂的套装需要8.99美元。买回家种放在阴暗的角落几周后便可以得到这个“永远生命”的1UP蘑菇。需要注意的是这个蘑菇是不能够食用的。





黑帮也要玩乐高啊！

提供 软饼干

Rockstar Games公司的招牌“《横行霸道》系列”（简称《GTA》），一向以真实刺激的黑帮战斗而闻名游戏界。这个系列因此也受到了法律部门和游戏审核部门的刁难。不过当你看到这几套以《GTA》为原型而制作的乐高玩具的时候，可能就没人会把这些可爱的小人与黑帮联系到一起了吧？目前已经推出了两套玩具人偶，分别是《横行霸道3》和《横行霸道 罪恶都市》，售价分别是39.99美元和35.99美元，差不多是一张PSP正版的价格，一点也不便宜哦。









《乐克乐克》又推出了圣诞特别试玩版下载！

提供 琉璃

人气可爱的《乐克乐克》虽然没能取得很好的销量，但是其官网一直不停地推出着新的试玩版。继上次的万圣节特别试玩版后，《乐克乐克》又推出了圣诞特别版！这一次的《乐克乐克》冒险场景变成了一片冰天雪地，天空中飘落着雪花，乐克乐克们随着全新的乐曲歌唱、滚动，就连那些隐藏在各地的小人们都穿上了圣诞盛装。喜欢《乐克乐克》系列的朋友们，快去官网下载吧！http://www.locoroco.jp/



话梅杂志&3DM-SMW

NDSL大变身，给心爱的她换上新衣吧！

提供 胧月

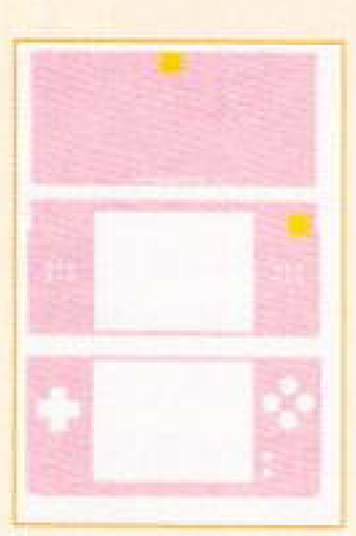
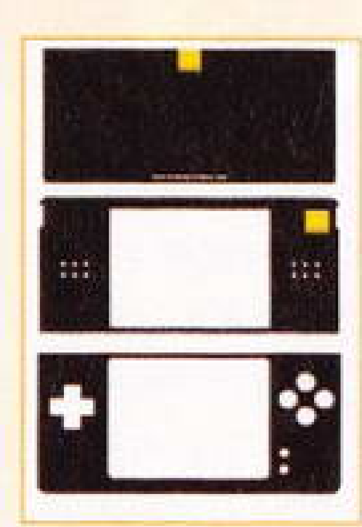
NDS以及其改良机型NDSL在全球范围内大获成功，相应周边同样多彩纷呈。与雍容典雅的PSP不同，NDSL显得更为活泼小巧，在外形上供玩家DIY的余地很大。因此，不仅任天堂发售了各种颜色的主机，诸多周边厂家也看准商机推出各式各样的漂亮面板。国内玩家应该也见过所谓的主机贴纸，虽然刚贴的时候光鲜亮丽，可过不多久就会磨损掉色。不过在12月下旬，日本的sigma A.P.O将推出10款NDSL的塑胶外套。该产品不仅可以用来装饰，其5层结构也对主机拥有防尘等保护效果。

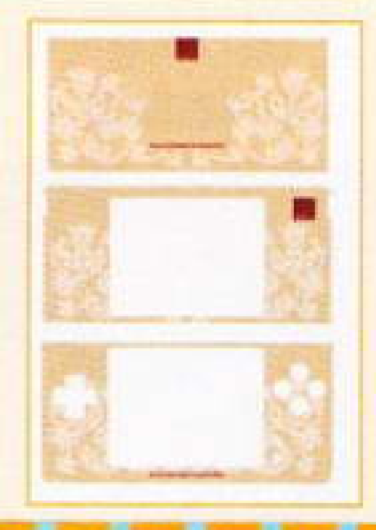


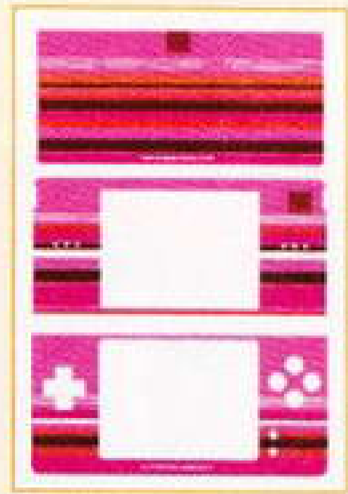
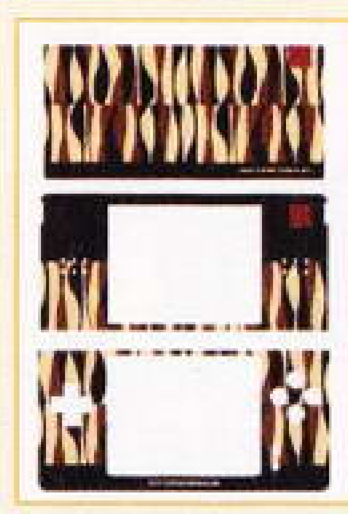


该塑胶套的质地非常柔软，拿着不会有硌手的感觉。同时再剥离性也非常不错，即使你给NDSL换装的时候不小心贴歪了，也能非常方便地取下重贴，并且不会留下任何剥离的痕迹。以下就是所有预定商品的全图一览。







《怪物猎人》全新上色版武器模型挂件！

提供 琉璃



《怪物猎人》中最让玩家陶醉的就是武器及装备的打造，强劲、帅气的武器防具常常让玩家费尽心血的不停杀怪。现在，想要在现实中拥有这些东西就轻松得多了，一套包罗了《怪物猎人》中各式各样造型奇特的武器模型挂件上市了，玩家只需要花上300元便可以直接购入收藏全套。

这批发售的武器模型挂件全套共有9个，收录了《MH》系列部分经典武器。目前得知这套挂件除了图片上的8个以外，还有1个隐藏版。不知道隐藏版是否是《MH2》中的弓呢？

话梅杂志&3DM-SMV

《银魂》Q版人偶发声模型

提供 琉璃

《少年JUMP》上的新宠少年漫画《银魂》近期的人气度是越来越高，其改编游戏的第二作《银魂 银时VS土方 歌舞伎町的银玉争夺大作战》已经登陆NDS了。随着其漫画、动画以及游戏的热销，不少模型厂商也推出了《银魂》的各式各样手办，其中以这套Q版造型的最为可爱。而且，这套模型还是发声模型，收录了每个角色的经典台词。现在，只要购入这套可爱的Q版模型就可以随时听到角色们的相互吐槽了。







新宿街头的陆行鸟

提供 胧月

作为前Square社的吉祥物和"《FF》系列"的代表形象，可爱的陆行鸟又在12月14日跟大家见面了。为了纪念NDS版《陆行鸟与魔法画册》的发售，游戏的主人公在新宿的一家店铺前亮相了。


▲如果来这家店购买了《陆行鸟与魔法画册》游戏，就可获得一个陆行鸟手袋，大小应该足够放一台NDSL。



▲一脸可爱相的陆行鸟，将游戏里的憨态完全表现了出来。


▲陆行鸟近脸，原来瞳孔是蓝色的。



▼ 前来合影的人骆绎不绝，当然也有非日本国内的外国FANS。

▲围观人群的数量非常庞大，刚一亮相的陆行鸟就被诸多背着相机的人围住。


▲在这家店还能下载《陆行鸟与魔法画册》里面收录的迷你游戏。

话梅杂志&3DM-SMV



栏目主持 琉璃

一到12月就让人期待起圣诞节的来临。圣诞节里缤纷的雪花，闪烁着的圣诞树，可爱的驯鹿，美味的蛋糕，还有那悦耳的《平安颂》等都让人感受到了冬日里的温暖。不过圣诞节和谁一起度过、收到什么样的礼物才是最让人快乐的事。

在这临近圣诞节的日子里，让我们一起在红色的圣诞盛装中期待节日的到来吧。

你是否也在期待礼盒中那份小小的惊喜。



喜欢"钢兽拉"的你是否也期待着收到这样一份礼物？



当如此可爱的萝莉从礼袋中钻出时，你又会有怎样的表情呢？

在《幻水》众人的祝福声中度过美好的圣诞节吧。



要不是马超的特有头盔，谁又能看出这是蜀国活宝们的圣诞打扮？



和《Fate》众人一起呐喊“Merry Christmas”吧！

驾着“驯鹿”雪橇的“圣诞少女”？



"《恶魔城》系列"耐玩之处不单只是在收集隐藏要素方面，其每一作都拥有出色的游戏模式吸引各路高手前来挑战。在《迷宫画廊》刚推出的时候，饼干就预测不久后定会有人来挑战。这不，"砸场子"人的来了，一起来看看这位爷到底有没有实力吧。

《迷宫画廊》HARD难度MAX LV1里希特模式挑战！

超级玩家：骚扰天皇·SK
经常出没区域：PSP、NDS讨论区
擅长游戏："《魔界村》系列"、"《洛克人》系列"

《恶魔城》最早是FC上的老牌动作游戏，历代都拥有丰富的隐藏模式，这次的新作在通关后新增加了"HARD难度下最高等级1"的难度设定，使本作的综合难度大大提高，由于主角模式下可以依靠增加攻击力的戒指、所有伤害都为10%的盔甲和增加HP上限的圣药来使难度下降。而姐妹模式里，完全可以靠远距离使用妹妹的魔法来磨死任何敌人，但不能和吸血鬼伯爵德拉古拉战斗，因此本次的挑战目标是在不使用继承BUG的条件下，里希特模式通关。

注意点

1.不破坏前四幅封印是无法进入逆画世界的，因此想直接从"服从的长廊"到达"王座之间"的方法行不通，老老实实按正常流程进行。

2.虽然不能提升等级，但还是能够靠提升最大值的圣药来提高些"耐久"。（打死神前建议要至少吃两瓶，不然会被蓝袍状态下的小型镰刀直接秒杀，难度较大。）

3.杂兵战斗应该跑为主，利用里希特的敏捷身手和高跳能回避大多数战斗，而遇到实在回避不掉的对手，用玛利亚的普通攻击能比较有效率地解决对手。

战斗技巧

1.高跳的同时使用跳跃：可以往后跳一段，常用于吸引杂兵而达到空出继续前进空间。

2.连续前进的方向+高跳+跳跃：不推荐用高跳，因为很多时候会碰到地图上的刺或碰到顶端而产生硬直，在高跳时候使用跳跃，不仅能够强制中断掉高跳的动作，更能以二段跳或再次高跳来获得更大的行动空间。（这技巧在"服从的长廊"里用来回避大厅处的战斗很有用）

3.躲避高处的敌人：一般情况下直接利用里希特的高速逃跑，如果在一些空间小的房间里，玛利亚的滑铲不仅快而且硬直时间短，距离远，多利用可以省掉很多战斗。（如"王座之间"最开始的蝙蝠房间内，硬打的话不仅危险而且耗时间，用玛利亚的连续滑铲可以轻松躲避过去。）

流程中难度较大的也只有"愚者之国"和"刻死塔"两大迷宫了，前者只是较多的"秒杀机关"使难度上升，而后者可以说是HARD难度下最难的流程迷宫了。HARD难度下，杂兵"美杜莎的头"全部变为带有石化效果，被碰上后虽说不死，但碰到任何东西也是会被秒杀的。（这和碰到开头的僵尸剩10点HP后因为中毒而死一样，HARD难度下除了蝙蝠外其他杂兵都能秒掉主角。）在"刻死塔"里只有不断地利用里希特的高跳和玛利亚的滑铲来回避战斗，特别是有个"飞行剑"的房间里，一进去就要马上利用高跳到达右上的房间入口，不然要么被"飞行剑"秒杀，要么因为中了"美杜莎的头"掉到刺阵里，导致GAME OVER。三个"小恶魔"的房间也是一样，算好距离，使用高跳后利用二段跳马上到达上方平台，要是上面的两只"小恶魔"下来，要立刻切换人物使用玛利亚的滑铲过关。《月下》的那个"BOSS杂兵"就要利用前面说的"高跳的同时使用跳跃"来吸引出行动空间了；而最后的迷宫"王座之间"里，从右边的道路进去远比左边安全的多。（利用玛利亚的滑铲可以回避掉"火龙"，而左边的"终极卫兵"就……）

BOSS战难点解析

HARD难度下，最难的就是BOSS战了，不仅一些攻击招术变强，而且大部分招术碰到角色就导致GAME OVER，下面讲解一些比较棘手的BOSS。

话社杂志&3DM-SMV

无头骑士（烟雾之街）

这个BOSS可以算是《恶魔城》历代来最强的一个BOSS了吧，相信不少玩家都在第一次和它的战斗中身亡数次。开始后把人物切换为玛利亚，进入BOSS房间后，只要离BOSS一定距离，BOSS有很大几率是使用跳跃的冲击波攻击，这时候玛利亚的滑铲正好派上用场。（别指望利用中等难度里两人一边一个的合击BUG来屈死这个BOSS了，被碰到一下就会没MP。）迅速到达BOSS身后，下蹲进行攻击。（因为玛利亚的身子小，BOSS只有“魔动波”和“跳跃冲击波”两招可以打到玛利亚。）BOSS的“魔动波”也相当好躲避：BOSS把头安上后，马上以待机方式呼叫出同伴，即使没有MP，BOSS的攻击还是锁定同伴来攻击，而HARD难度下新增加的五连发攻击也由于锁定同伴的关系而变得容易躲避。

死神（刻死塔）

这个BOSS可以说是HARD难度里颇有难度的一个，光那足足要抽100鞭的HP和满屏的镰刀都能让玩家发疯。开头先让我们准备一下关于副武器的工作：里希特使用十字架(虽然白袍状态下斧头能造成更大伤害，但白袍状态下几乎满屏的红镰刀根本不适合里希特。)玛利亚使用乌龟壳，(用来防御小镰刀，只要吃两瓶以上的圣药，可以撑两下。)蓝袍状态下，死神的弱点为物理攻击(即里希特的鞭子)白袍状态下，弱点为魔法攻击(玛利亚的“放鸽子”攻击)。

在死神手握镰刀的时候，会有小型镰刀协助攻击，并且死神本身也会使用镰刀进行攻击，这时候躲避要尽量在中间进行，不然横向的镰刀攻击有很大几率把角色活活逼入死角，惟一的攻击机会就是在死神发动“旋转镰刀”的时候，只要知道其反弹是在锁链的斜对角，判断出反弹方向，并不难躲避。惟一要注意的就是用锁链来抓主角色的攻击了，这里一定要让里希特被抓住，因为这招只有玛利亚的攻击频率才能破坏掉锁链。

两姐妹（王座之间）

两个姐妹的HP都是2500，并且是两人分开计算，这里只建议集中攻击姐姐，不仅是因为本战主力里希特对姐姐造成的伤害大，而且对不擅长躲避两姐妹攻击的玩家来说，推荐在妹妹发动巨大冰柱下落的魔法时，就马上滑铲躲避掉。故意不中断妹妹的攻击，而与姐姐周旋的战斗方法也能胜利。

两姐妹的攻击方式以妹妹的魔法为主，其中的冰柱攻击和巨大的剑击这种毫无威胁的攻击就可以无视了，而冰龙魔法和冰雪魔法的破解方式也很简单：只要诱使妹妹在版面中间发动魔法即可，就算在版边发动也没关系，只是不能够进行反击，利用玛利亚的滑铲和下蹲可以在魔法阵前相安无事。

弗兰肯（冥界的学舍）

BT中的BT，不仅HP厚，而且攻击方式也难躲避，它的机关枪扫射比较简单，利用高跳能100%躲避掉，打这个BOSS由于它的闪电攻击，必须要近身战斗才能躲避掉闪电的锁定，而近身的话，飞弹攻击却成了威胁，有很大几率会在机关枪扫射后连续使用这招，而产生无法躲避的现象，这里只能利用“高跳的同时使用跳跃”来进行躲避了。

由于篇幅关系，本次的挑战内容只好写到这里了，其实“HARD难度最高等级1”这个模式，只是给各位玩家一点心理压力，毕竟谁看了那十几点的伤害都会有种挫折感。BOSS的强化方面并不多，只是很多普通模式下的战术不能套用在这个模式下，很多战斗都要靠“磨”来解决。

软饼干：好久不见！现在又到了我们《超级玩家》的节目了，现在请本辑的玩家上场。（几分钟后……）

软饼干：啊，人呢……都给我出来！

钢の布露尼尔：不好意思，来了来了，饼干殿！（拖着一个黑影上场。）

软饼干：都去哪了？不知道时间就是生命吗？

钢の布露尼尔：啊，不好意思，刚才我们在配合玩《TOD》，人给你带到了，我就先闪啦。

软饼干：好，你退下吧！（转过头对着黑影）那现在我们开始审问，哦不，开始采访吧，现在请你先进行下自我介绍。

骚扰天皇·SK：我不是前几期才来过吗……

软饼干：让我想想，对了，你是写那个《TOP》的。

乱入的蚊子：《TOP》是我写的……

骚扰天皇·SK：我写的是《ZERO2》……

软饼干：(转头对观众)咳咳，不许笑！原来是“松开”同志，你是怎么想到这次的挑战呢？难道又是因为朋友的关系？

骚扰天皇·SK：当然不是啦，把游戏通关后，进行HARD模式的时候发现有“MAX LV1”的选择，自然就毫不犹豫地在这个选项上按确定啦。

软饼干：这个游戏我也在玩，“松开”同志还能通了HARD的“MAX LV1”，真佩服你的反射神经。

骚扰天皇·SK：也不能说是反射神经了，这里大部分的BOSS都靠磨了，而杂兵流程部分90%都靠躲避啦。

软饼干：磨也需要耐性的吧？发现“松开”同志的挑战的游戏都是需要很大耐性才能完成的。

骚扰天皇·SK：是的，由于普通难度下很多战术都无法代入到这模式里，所以只能重新开始思考战术，设法有效躲避掉BOSS的攻击来完成挑战了。

软饼干：看来挑战不仅需要RP，更要思考战术啊！真是辛苦，不过你这次写的稿子内容还真多，看得我想睡觉。

骚扰天皇·SK：其实还是有些难点没有写完的，只能提出些有代表性的难度了，不过一想起来那个抽了半小时的最终BOSS就想念啊……

软饼干：半小时？换做是我，早就手酸了，篇幅关系，那么这次的采访就先到这里吧！你还有什么想要说的告别语吗？

骚扰天皇·SK：我要PS3啊……什么时候被钱包砸到头啊……（被钢の布露尼尔拖走。）

杂志&3DM-SMV

文 小豆子
编 LIKY



根据易观国际的一份统计，至2010年中国手机游戏市场总规模将达到惊人的95.27亿元。面对规模如此巨大的朝阳产业，各路英雄要赶快行动起来了。

热辣新闻

电信展 3G预演

12月4日至7日在香港举办的“2006世界电信展”可谓热闹非凡。除了高通、爱立信、三星等世界电信巨头参展外，国内华为、大唐等厂商以及电信等几大通讯运营商也高调入展。但在展览期间，引起国人广泛关注的并非先进的通讯技术，也不是时髦的新手机，而是关于国内3G牌照的种种消息。这次的电信展，更像是国内3G的一次预演。

信息产业部王部长在展览中公开表态，中国有信心在2008年奥运会前提供3G服务。不过王部长仍未提供准确的牌照发放时间。接下来国内几大通讯运营商也粉墨登场。关于固网运营商是否会进入移动通信领域，这次似乎有了定局。网通宣称将会铁定获得一张3G牌照，时间大约在今年底或明年第一季度，并且表示中国电信也会获得一张3G牌照。电信更是透露国内颁发3G牌照的进程安排将会很快公布。至于最近备受关注的联通分拆问题，联通方面则表示不会被分拆，GSM、CDMA两张网络完全能够并存发展。

国产3G标准TD-SCDMA也在展览上露了一次脸。TD-SCDMA产业联盟中共有20家厂家参展，一口气将30款终端手机推向台面。包括三星、LG、明基、联想、海信等多家厂商纷纷展示了自己生产的TD-SCDMA手机，并演示了移动电视等业务。另外，展会上还推出了TD-SCDMA、GSM双模手机以及TD-HSDPA数据卡。TD-SCDMA产业链已经趋向成熟。

在通讯展期间，受到3G牌照发放的利好消息影响，网通、联通、电信的股票均有不同程度的上涨。由此可以看出，市场对国内3G建设抱有很大信心。2007年，将是国内3G元年，在此祝愿国内3G一路走好。

“第三届手机游戏市场调查”活动结束

由赛迪顾问、新浪、搜狐、捉鱼网等30家媒体举办的“第三届手机游戏市场调查”活动于日前结束。本次活动得到广大手机玩家的热烈相应，共收到有效调查问卷28472份。调查结果显示，用户最喜欢的国内手机游戏公司中，以RPG游戏见长的雅讯天地以47.5%的支持率高居榜首，盛大数位红和数字鱼分别以18.9%和15.2%的支持率分列第二、第三名。

《县令黄马褂》试玩版放出



根据同名古装轻喜剧改编的手机游戏《县令黄马褂》于近日放出试玩版。游戏由以《七星传奇》等游戏而闻名业界的北京哈酷那开发，采用RPG形式，较好地还原了电视剧的部分经典剧情，并加入猜谜、对诗等有趣的迷你游戏。有兴趣的朋友可以去下载试玩版体验。下载地址：http://ishare.games.sina.com.cn/cgi-bin/fileid.cgi?fileid=1100517

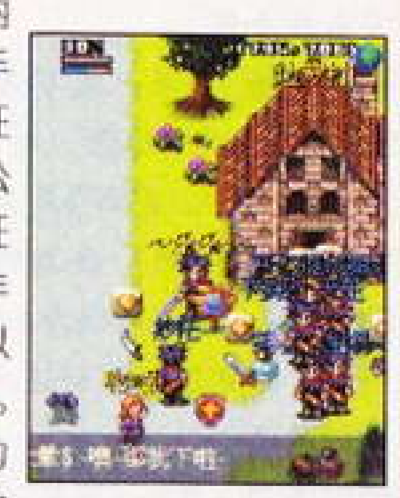
网游天地

《混沌六欲天》即将出炉



由指慧数码开发的手机网游《混沌六欲天》将于近期推出。游戏发生在名为六欲天的奇幻世界，为抵御外魔入侵，寻找传说中的七件神器，苍人族、妖灵族、龙神族三个种族的战士站到一起。《混沌六欲天》独创了全新的物品DIY系统，玩家可以随意搜集材料打造新奇物品。另外玩家在游戏中还能组队、结婚、转生，并与其他玩家进行多种互动交流。

《梦幻国度 新的征途》即将公测

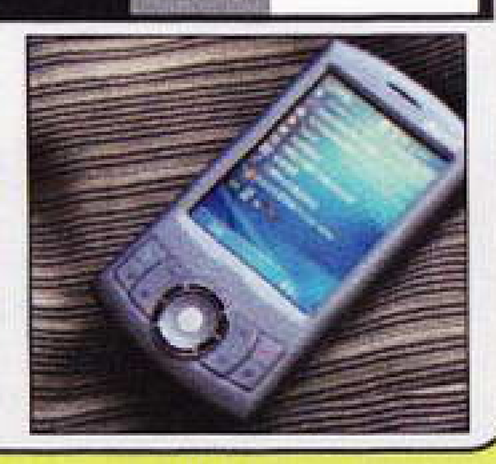


经历了将近9个月的内测后，盛大数位红开发的手机网游《梦幻国度 新的征途》将于圣诞节前夕进入公测阶段。《梦幻国度 新的征途》的系统已经相当完善，丰富的道具、多样的任务，可以说是手机网游中的精品之作。公测后，游戏将正式改名为《梦幻世界》，并且支持用户使用盛大通行证登陆。

话梅杂志&3DM-SMV

新机看台　多普达 P800

参考售价 6200 元



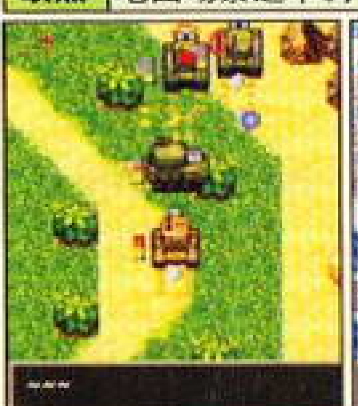
如果你最近打算购入智能手机，那么有必要考虑一下多普达 P800，因为它的功能绝对够强劲。多普达 P800 采用 TI OMAP850 系列 CPU，主频为 201Mhz，内置 Windows Mobile 5.0 操作系统。200 万象素的摄像头完全能够满足普通拍照需求。另外，P800 还拥有目前时髦的 GPS 卫星定位功能，可以进行驾车线路规划和语音导航。很特别的，P800 抛弃了传统的摇杆操作方式，采用全新的轨迹球，能更好的模拟鼠标操作。另外，对 2.0 版蓝牙以及 PushMail 的支持也让 P800 整体性能增色不少。

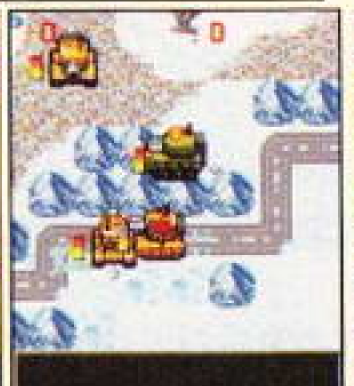
热辣手机游戏快报

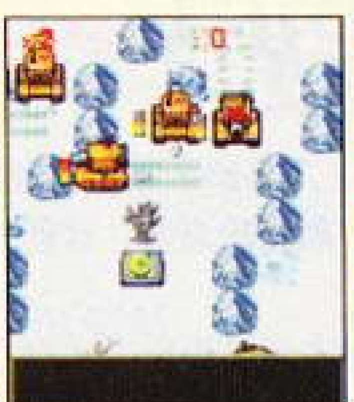
重装坦克2 战争机器

厂商	格锐数码	类型	STG
适用手机	诺基亚 S40 S60 系列手机／摩托罗拉 C650 E398 V303 E680／索尼爱立信 K500C W550C W800C 等		
优点	新奇的移动方式		
缺点	地图场景过单调		

颇受好评的《重装坦克 闪电战》的后续作品。游戏的操作方法比较特殊，有点类似《贪吃蛇》，坦克会自动向前移动，玩家只需调整坦克的行进方向。游戏分为沙漠战、雪地战两大部分，共 15 关，击毁 10 辆坦克就能过关。玩家可以选择两种性能不同的坦克，除攻击外，还要注意获取提升攻击力、防御力的道具。









综合评分 8

厂商网站：http://www.greatelsoft.com

下载方式：移动手机发送短信 ZZJQ 至 888854

魔鬼身材变变变

厂商	九号科技	类型	ACT
适用手机	诺基亚 S60 系列手机／摩托罗拉 V300 V501 V600 E398／索尼爱立信 K503C W800C W810C 等		
优点	创意不错		
缺点	操作感一般		

以大长今为主角的休闲游戏。话说长今受皇上命令遍寻天下美食，面对美食，长今既要不辱皇命，又要保持良好的身形。游戏中玩家要操纵长今躲避各种美食的攻击，长今还可以发出中国功夫等三种威力强大的招式。过关后，游戏会根据连击数评分，评分越高获取得金钱奖励越多，然后玩家能去购买减肥霜等物品。







综合评分 7

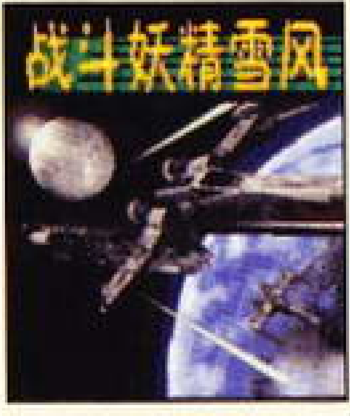
厂商网站：http://www.gate9.cn

下载方式：移动手机登陆移动梦网→下载超市→新品游戏

战斗妖精雪风

厂商	南京手游部落	类型	STG
适用手机	诺基亚 S60 系列手机／摩托罗拉 C650 E398 V600／索尼爱立信 K700C K750C／三星 E108 等		
优点	爽快感强		
缺点	关卡过短		

国产飞行射击类游戏。迪卡斯星球上，由于工业的过度发展导致居民赖以生存的能力水晶即将消失。为拯救星球，玩家要操纵战斗机去破坏工业基地。玩家能够选择攻击力、射程各有所长的两架飞机作战，要注意适时切换不同武器攻击敌人，对付 BOSS 则可以使用保险。游戏的武器效果非常华丽，只是背景过于简单。









综合评分 7

厂商网站：http://www.syclan.com

下载方式：移动手机登陆移动梦网→下载超市→新品游戏

诺梅杂志&3DM-SMV

文 胧月



我们总是被阻挡着

对于高强度学习压力下的学生来说，每天几乎都在家和学校间两点一线地度过。一般来说，玩游戏遇到的直接压力便是这两地的“统治者”——家长和老师。尽管知道大人们并没有恶意，但我们却总是会责怪他们视游戏为洪水猛兽的保守思想。

客观上来说，游戏的确比牌类、棋类、书本类等娱乐方式更容易第一时间让人着迷。多年来的发展让游戏摆脱了“小孩子的玩物”的不光彩头衔，更多的父辈甚至也体会到了虚拟世界的神奇魔力，本来这该是游戏的长处才对。却正因如此，自制力薄弱的孩子也许会在游戏上投放大量的时间，完全沉浸在享乐之中而忘记了个人的理想和应该负起的责任——不要疑惑为什么一个小编会说出如此教条的语句，喜欢可不等于盲目推崇。打个不太恰当的比方，一个大厨也不会希望自己的食客吃到撑死。



老师理解我们吗？

在读者朋友们的来信里，“老师”两个字总是常现常新，大体可分为两种：一、拿机没收爱好者，二、同为游戏爱好者。后者暂不讨论，前者就一定是与游戏不共戴天的“恶人”吗？大学时代返回曾就读的高中，与班主任、物理老师周哥聊到高中旧事。

胧月：现在想想，高中玩游戏不光因为好玩，另一部分动力恰恰来自外界的反对呢。好比空气受到压缩对外压强变大。

班主任：作为当时的我而言，内心并不那么反对学生玩游戏。老师又不是禽兽，当然知道学生的压力有多重，偶尔玩一下游戏放松放松未尝不可。

胧月：可我当时玩游戏并不算多……

班主任：没错。然而学生的心理会偏差，他们常常会将“不反对”理解为“支持”。我不批评你，其他学生则有可能觉得我在鼓动大家去玩游戏一样。这时我必须采取一个丢卒保车的行动，所以你就光荣牺牲了，哈哈。

胧月：（苦笑）这么说来，我的错其实并非偶尔玩那么几次游戏，而是我玩游戏这一行为被其他同学注目了的缘故喽？

班主任：正确。

话梅杂志&3DM-SMV

我不知道有多少老师的心态跟我这位前班主任相同，学生和老师之间其实可以沟通得更好。但这种沟通往往被老师对学生的不信任和学生对老师的逆反情绪所破坏，最终导致恶性交涉。双方都有反省的必要，但善意建议某些教师，在以关心学生为前提的情况下，不要采用过激甚至违法的处理方式，如非法占有他人财物。好吧，说了这么多，该请出本次前来作客的MM了。

Profile

ID: 面纱后的羽翼（也有人叫丫儿的说）
年龄: 15
持有装备: NDSL、PS2
最喜欢的游戏: 《应援团》（超超超喜欢）、《逆转裁判》系列、《口袋妖怪》系列、《生化危机》系列（喜欢看别人打，喜欢剧情小说）、还有《太鼓之大人》（太鼓太鼓。咚咚咚）、《恶魔城》
喜欢的动物: 海豚、马、白鲸
爱好: 唱歌、看书、动漫、运动、游戏、钢琴
座右铭: 我们所期望的，所努力的，所守护的，只有我们自己最清楚。

面纱后的羽翼：胧月好！

胧月：你好。呃……看了你的档案，真是个爱好广泛的女生。

面纱后的羽翼：嗯，对的。除了资料里的这些，还有跟同桌打架这一项，因为太暴力了就没写进去。

胧月：……打架也是爱好？

面纱后的羽翼：因为每次都赢，所以就成为爱好了。现在我特别喜欢翻唱动漫歌曲。

胧月：说说打游戏之前最喜欢做的事情吧，看看你和传统女性有什么区别。

面纱后的羽翼："传统女性"……汗，其实即使是现在，游戏也只是我业余生活的一部分，算不得最喜欢的。

胧月：不喜欢"传统女性"这个词的话，我们其实也可以换成"老师眼里的优等生"。大部分学生跟老师的关系都紧张得几乎快构成食物链了。

面纱后的羽翼：啊嘞？我就是老师眼里的优等生，不过是能跟老师吵架的"优等生"，所以唱的歌也不是音乐课上学到的。一直到现在，我还记得跟自然老师赌气的事情。很多学生应该对老师的某个常用语句很有记忆吧，就是"我讲课时你们别说话，要不你来讲！"

胧月：接受过九年义务教育的人应该都记得。(－_－)

面纱后的羽翼：有一次正好抓到我了，她以为我会像其他"好学生"一样面红耳赤。然而说起来好笑，我直接站起来，冲上讲台，拿起书就讲了一节课。

胧月：说说当时在场人员的反应吧。

面纱后的羽翼：听到老师让我讲课时，班里鸦雀无声，老师好像挺得意的。结果我上去把课讲完，写了板书，留了作业，还布置了下节课的预习内容。

胧月：呵呵，讲课过程中是什么情况呢，同学们的反应如何？

面纱后的羽翼：我想同学是支持我的。学生永远是与老师对立的伟大团体！他们回答问题时比老师上课还要踊跃，他们只是觉得我们在一起打响了一次"气死老师"的战役。老师在一边坐着，瞪我，瞪每一个举手回答问题的同学，可大家依然英勇无畏地，前仆后继地举手。

胧月：（面向观众）看我之前说什么来着，这是学校么，简直是古罗马斗技场。

面纱后的羽翼：后来自然老师跟我们班主任把事情说了，说我不好管，但很有才……汗，我没自傲哈。

胧月：这么说来，你认为游戏和学习怎么统一好？或者简单一点，怎么克制自己不上瘾呢？

面纱后的羽翼：简单来说，就是该干什么地时候就干什么，这样两不耽误。该学习时就算想游戏也玩不到，成绩本身也会下降。如果硬要偷偷玩，那也很难体会到游戏的乐趣。我是这么认为的啦。其实，游戏对于我而言的确是一个理所当然的存在，就像吃饭喝水一样不可少。没有突兀感，跟其他各种活动和谐地共存着。

胧月：各位玩家看过这位MM的感想后，是不是受到一些启发？人应该分清现实和虚拟，追求自己喜欢的东西不是错，但太沉迷就不健康了。祝愿大家能够快乐游戏，不要耽误自己的人生，那我们下辑"乙女的花园"里再会吧。

面纱后的羽翼：祝大家圣诞节快乐！



酒梅杂志&3DM-SMV

文 LEVEEN 编 胧月



猎人集会所

《怪物猎人 携带版》里存在一些BUG，有些是良性的，如“黑狼鸟秒杀法”和“角龙上高台法”等，大家灵活地利用它们就可以获得很多的便利；当然也有恶性BUG存在，如集会所5星的“一对の巨影”中雌火龙有一定几率出现一直在空中飞翔而不停留在地面上的情况，这样就会让大家比较头痛了。下面再为大家介绍一个良性BUG——“稀有度在4以上的道具的复制方法”。

看到这个标题大家立刻产生了什么想法？复制各种红玉？笔者先在这里说，复制红玉是可行的，但也别高兴得太早，为什么这么说呢？还请各位慢慢往下看。

复制的具体步骤

1.必须在联机模式下，所需要的道具为“钓りカエル”和“音爆弹”；

2.需要使用BUG的玩家请先任意带上19种道具（其中要包括步骤1中提的那两样东西），这样道具栏就只会剩下一格；

3.领取与水龙有关的任务（推荐5星任务中的“沙漠の水龙”，方便垂钓）；

4.明细分工，需要使用BUG的玩家（下称为玩家甲）负责进行垂钓水龙，另一人（下称为玩家乙）要准备使用音爆弹；

5.当水龙上钩以后，玩家甲不要在第一时间将其拉上来，而是等待玩家乙向水面扔音爆弹（需要玩家乙反应迅速），在水龙被震出水面的同时再进行拉竿，行动成功的话，玩家还是会做出拉鱼上岸的动作，这时系统会显示“－－－－－－が钓れた！！”；

6.将水龙杀死（也可以让水龙杀死你……），需要特别注意的是在这个过程中玩家甲不能进行采集、剥取或者拿报酬等行动，也不能用SELECT进行道具的整理；

7.回到村子后，将需要复制的道具放在“－－－－－－”这项道具上，你会发现所需道具增加了一个。



下面三张图是复制的演示步骤







话梅杂志&3DM-SMV

注意事项

1. 我们所钓起来的“------”这项道具可以卖100z，通过这个情况我们可以确认该BUG是否真的成功（不同游戏版本之间使用该BUG不会成功，大家需要注意）；

2. 在成功钓起水龙后，某种道具减少或者用尽都没有关系，只要确保没有进行步骤6中的任何行动就好；

3. 如果两名玩家都需要使用该BUG，那么玩家乙可以在玩家甲行动结束后重复一遍甲的步骤就好（离开水龙所在区域一段时间后再进来便又可以进行垂钓了）；

4. 最后最重要的一点，那就是该BUG在使用的时候存在一定的限制：需要复制的道具在玩家手里的拥有数至少要在1个以上（不包含1），这样才能使最后的复制工作顺利完成；



厌恶值

所谓“厌恶值”，就是怪物选择具体的哪位猎人作为攻击目标的一种判断基础值，换个说法也就是“该猎人吸引怪物注意力的程度”。此项数据在单人游戏模式中没有什么意义，不过在联机进行游戏的时候，怪物会优先攻击厌恶值比较高的猎人，下面我们先看一下能使厌恶值数据发生变化的几种行为。

会使厌恶值上升的行为

1. 与怪物在同一个区域；
2. 角色处于搬运道具状态；
3. 靠近怪物，对其进行攻击；
4. 使用“角笛”这项道具；

会使厌恶值下降的几种行为

1. 进行区域的转换；
2. 系统判定成为怪物的攻击对象之后；

从上面的表格中，大家可以很清楚地了解到全部情况，其中最有切身体会的应该是角色进行换区后，怪物有很大的几率进入一小段站立打望的状态。而使用“角笛”的角色会使怪物的厌恶值一口气上升到最大，利用这个特性大家可以在朋友危机的时候替他吸引一下火力。厌恶值对于队伍中进行支援、辅助攻击的角色会显得更为重要：其一会影响辅助攻击的效率；其二由于远程角色自身的防御力本身就比较低，遭遇猛烈攻击的时候很有可能会出现被秒杀的情况，所以身为支援角色时，为了避免增加不必要的厌恶值，请尽量离飞龙远一点进行攻击（反正射程对于异常状态攻击的弹药影响并不明显）。说到这里，当然就不能不提到“隐密”这个特技了，其作用是使得厌恶值的上升数据降半，其实对于弩手来说，这个技能相当好用，而且要发动也非常简单：在游戏后期直接到商店购买一双“ダークメタルSブーツ”就可以了，有兴趣的玩家可以买来试试效果吧。



弹刀详解

对于一些甲壳比较坚硬的怪物，猎人们手里使用武器很有可能会出现弹刀的现象，那么弹刀与否是取决于哪几个方面呢？下面就为大家详细解说：

假设基本攻击力为100%，那么弹刀会有如下一个计算公式：

基本攻击力×怪物部位伤害吸收×斩味修正×武器特有攻击补正（片手剑独有，1.5倍）

如果计算出来的数据小于或等于25%，那么就会出现弹刀现象，相反如果计算数据大于或等于100%，那么就会出现怪物大出血并且攻击带有阻滞感。

实际举例

以绿斩味的片手剑攻击黑龙脚部，有100%×20%×1.125×1.5=33.75%，不会出现弹刀

以白斩味的片手剑攻击黑龙尾部，有100%×10%×1.3×1.5=19.5%，出现弹刀

以上是用攻击性能最好的片手剑举例，对于弹刀现象频繁出现的大剑等武器来说，能强制取消因弹刀产生的动作硬直的“心眼”技能在游戏的后期必不可少。最后特别为大家推荐一套混装：老山皇头、腕、腰、脚再配上怪鸟U身，防御200，发动技能：攻击力UP【中】、心眼、精灵の加护



话梅杂志&3DM-SMV

掌门人

2006即将过去，而接下来我们将迎接圣诞节、元旦这两大节日，之后的2007年大家有什么打算呢？2007年还有更多的游戏等着我们，我们的游戏生活也将更加丰富。在迎接2007的到来之时，让我们再聚“掌门人”，讲述我们玩家自己的故事。

请问如果《掌机王SP》加价、降价、变周刊怎么办？我从第1辑就开始买了，除了3没买到，5被偷了，其余的都有了，也不想断了，以前在学校买的，现在毕业了，可我这没有，说进不到，怎么办啊？

华安

马修：首先感谢华玩友的支持。目前我们还没有周刊的打算。至于买不到新的《掌机王SP》，可以参看我们后面的“邮购信息”来邮购，不收邮费的。

我的朋友的NDS开不了机。拿去BOSS处她说主板烧了两块硬件，但不知是哪两块。请问这个可修理吗？请回复！

jerryhuangzx

马修：你的NDS的问题具体也难说，因为主板上任何一个硬件损坏都可能造成开不了机。截稿前，公司有两台NDSL也开不了机，是里面的某个保险断了，虽说有电烙铁就能焊上，但为保险起见，还是去花钱修理了。

各位小编们，我自从迷上了动漫游戏，就变得奇怪了。我发现我对现实中的MM不感兴趣了，2D的MM就怎么看都好。还有总是在幻想，连上课时也不能专心了，老是开小差。有一次上课时，我又开始浮想连翩，后来被老师发现我不专心，于是把我点起来罚站，真是丢人，当时真想找一个精灵球钻进去……大家快帮我想想办法啊，我这到底是怎么啦？

武汉 范波

琉璃：恭喜你，你感染了“OTAKU青春期综合幻想症”。病情进一步加重后会出现不善与人沟通、与现实脱节等病症。由于你的感染尚属初期，还可接受治疗。

马修：现实点吧，兄弟，游戏动漫里的MM再漂亮，也不会有结果的。



各位小编，我该怎么办，我已经买了11辑的《掌机王SP》了，让我这平时还算富裕的人转眼间就变成了"欠钱狂人"（已欠30多元），而每当有了钱，又想收以前的《SP》，所以被同学称为"欠钱狂人"。万幸的是他们在51辑的"交流空间"上看到我的名字时，都说借我的钱什么时候还都行（有的还不要了），真是《SP》助我也！感谢让我上"交流空间"的那位小编。

还有，某一天，我老妈在收拾屋子时，无意间发现了我"藏"好的《SP》，问我《掌机王SP》到底是什么书，因为老妈也算是半个游戏迷，我就实话实说，便和她聊起了掌机，结果出人意料的事情发生了，老妈竟然动了心，决定过年赐我台小P！好高兴哦！并且我以后买《SP》的钱老妈也全包了！哈哈！（要让我上"掌门人"哦！）

黑龙江 杨春辉

雷伊：杨读者上了一次"交流空间"，同学们就延长了其还钱时间，这次上了"掌门人"，不知道你同学会不会凑款帮你买一台NDSL呢（笑）？另外，很羡慕你能有这么个游戏迷老妈。

紫枫：不过30元嘛。喜欢提前预支消费的话，可以办信用卡啊。

马修：因为办了信用卡而负债的人谨慎地飘过……

2006年11月11日，天气晴朗，心情豁然开朗。在这天，有无以伦比的事情发生！

一、游戏玩家都知道，Sony的PS3发售；

二、掌机玩家都知道，《掌机王SP》Vol.52发售；

三、很多人都知道，这天是光棍节；

四、第一位入手PS3的玩家竟然是我们中国人！

海南省海口市 冼全威

胧月：有个很有趣的论调是，对于宽泛的游戏人群而言，光棍大多是宅，宅们却又未必是贫穷的。他们跟非宅的区别是，有钱时最先想买的是模型或者游戏而并非玫瑰花。PS3价格虽高，但也可以理解成久多良木大叔献给广大宅男宅女们的告慰礼物哦。

突然发现，铭风的形象怎么跟某网游男巫师的形象十分之相似，那衣服、那披风、甚至妖精的耳朵，难道有什么特别的关系？还是铭风也是个网游控？

广东 姚景曦

铭风：没什么关系，只因为主编大人不准上班时间穿奇装异服。

米格：得亏姚玩友提醒哦，说起来小编中还真很少有玩网游的。

今天在看《死亡笔记》TV版第一集的时候，居然发现里面浮现出NDSL的身影！难道是任天堂暗中收买了制作人？

重庆 郭钟悟

米格：经米格确认，在片中的2分30秒的确出现了一台酷似NDSL的双屏机！

马修：其实，掌机出现在片子里还算很正常嘛。

《掌机王SP》的大家庭中终于有了MM小编琉璃的加入，真是可喜可贺啊！但是琉璃姐姐你可要当心你的这帮同事GG啦！听说他们追求MM的方法可是一套一套，而且个个都是行诈高手。譬如马修，有事没事就扛把大刀充硬朗，其实是外强中干型；雷伊整天装得像个大乖猫，其实是中看不中用型；别以为LIKY为人正直，其实是他的GF管得太紧而已……总之，希望琉璃姐姐别轻易上他们的当啊！

柳州 石华

米格：下面还有一段，说期待米格下次换成个农民伯伯的造型……我们伟大读者的想象力实在是令本米格汗颜啊！

琉璃：其实大家都是好人啦，大家在一起每天工作都开心得很，谢谢石玩家的关心啦。

马修：看到没，我们这些"编辑GG"已经率先收到琉璃MM的"好人卡"了……

JS访谈让我终于明白了一个道理，无奸不商。黑幕实在太黑了，强烈建议以后多登这些揭开黑幕的文章！不过说实话，来这作客的BOSS也并不是太JS，敢于吐露内幕，就足以证明他们的心还是良的。还有终于很清楚地看清了江西恐龙的尊容，跟某位影星很像哦！《天龙八部》里饰演萧峰的XXX。

苏州 周佳明

胧月：其实所谓"奸商"只能算小打小敲，大商人可以说都是"诚"字当头的。没有领悟的话请参考微软、可口可乐等。

掌机王小编，53辑封面的很酷，很有《节拍特工》的风格哦。还有，专题企划现在怎么少了？顺便给小编提个意见，书中不要放那么多攻略啦，多放点对我们读者有用的东西吧。

上海 吴爽

马修：不少读者来信都提到53辑的声音，在众多封面MM中，这位大叔确实很有个性。至于专题企划，没有的那几辑当然是在给攻略让道啦，能把攻略第一时间详尽地奉献给各位读者完全是从实用性考虑的——当然，专题企划也只是偶尔"偷懒"一下而已，希望着几辑的专题能让大家喜欢。至于攻略，对读者还是很有用的嘛，是不是？

婴儿时期，我要是少尿床，少用尿布，也许省下的钱早就够买GBA了；
幼儿园时期，我要是少吃几根棒棒糖，也许省下的钱早就够买GBA SP了；
小学时期，我要是少打架，少赔医药费，也许省下的钱早就够买GBM了；
初中时期，我要是少上网吧，也许省下的钱早就够买NDSL了；
现在的高中时期，我已经没有RMB去买任何一台掌机了。

宁波 陈含

胧月：还第一次见到这样算帐的方式。其实每位成长中的人都应该反省一下自己在今天究竟做了什么，毕竟享乐只是人生里最基础的构成之一，追求成功和责任会更有意义。

马修：虽然对这种格式很熟悉，不过陈玩友说的实在是太有意思了。看完你的信，某编还说："如果我初中、高中、大学时不谈女朋友，省下的钱可以买房子买车娶老婆，买PS3、PSP、X360了……"众皆汗颜。

由于是美术班的，大家都对小编们的新形象很感兴趣，然而男女同学的看法却各不相同，以下节选一二：

LIKY
男生：老大中的老大，个性十足！
女生：帅！

米格
男生：上半身是警，下半身是匪，难道他是两面派？
女生：既然要帅，怎么不帅得实在一点？我看还是先从鞋子、裤子入手吧！

雷伊
男生：嗯……雷伊真的很老吗？我们应该叫他哥哥、叔叔、伯伯还是——爷爷？
女生：好恶心……手脚的指甲都没有剪过。

以上是我班对小编形象的评价（首先声明，我没有参加），希望小编们看了以后不要生气啊。

河北 王重

米格： 其实，我是个卧底……

软饼干： 就你想做卧底？快去先把你的胡子给剃干净，不然穿上警服也罩不住你骨子的匪气。

马修： 很有趣的一封信哦，除了雷伊外，其他小编都给看过了。

最近我一朋友玩PSP总玩到眼睛酸痛，他托我请教一下众位小编，应该怎样缓解眼痛，滴眼药水好吗？听说滴眼药水会产生抗药性，是真的吗？

南宁 沈清

琉璃： 你的朋友一定是长时间玩游戏才会造成眼睛酸痛的，健康的游戏方式应该是玩1个小时休息15分钟，这样就不会造成眼睛疲劳了。

真不知道参加《掌机王SP》抽奖的中奖几率是多少，1/1000、1/1万、1/10万、1/100万……（-o-）不敢想了，再想我还不如去买彩票，中个500万，哈哈，那PSP就满天飞啦。

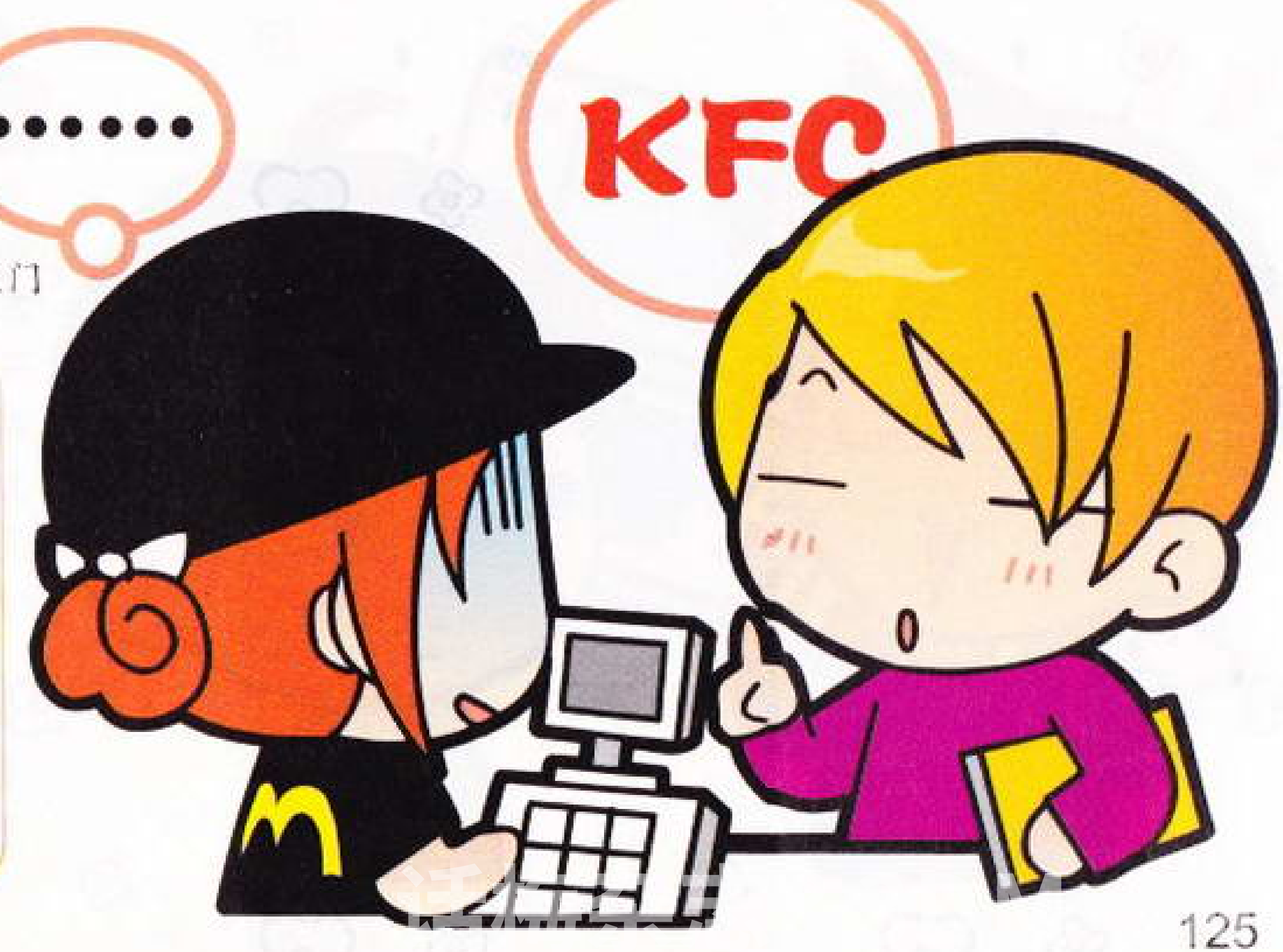
福州 李琅辉

胧月： 不瞒你说，让《掌机王SP》的销量赶超《少年JUMP》一直是我的梦想。这样就满足了童年时的理想了——一个天真的小孩对着蓝天说"我长大以后一定要赚很多钱，很多很多钱……"

10月某日，本人来到报刊亭与书店老板长谈数句，最终领回了便宜一毛的49辑。封面是靓女，我被色诱，精神损伤巨大，迷糊中拐入星湖影城旁的快餐店，店员又是一名靓女，双重打击之下有点迷迷糊糊的。然后对方突然问我要什么，答曰："老北京鸡肉卷。""对不起，没有……"十分诧异之余又加了一句："那墨西哥鸡肉卷吧。"此时MM店员有点火大，指着街对面的KFC字样无语中。"哥哥，这里是麦当劳。"弟弟在我身后说到。领悟后突然发现周围人都看着我，遂用《掌机王SP》捂住脸，闪之。

由此得出一个结论，封面不能老用靓女啊！

广西 户部新左卫门



铭风： 你小子太没定力了，多买几本《掌机王SP》练一练吧！

马修： 53辑改成了酷哥，不知感觉如何。

因为当时无知的我，买了一台2.6的小P，虽然家里肯让我买UMD，但每个月算起来花了6百元左右。但这阵子经常在厕所想办法（厕所是我的灵感之地），终于想到了，将原来的机卖出去在添一点钱不就可以买一台可以玩ISO的游戏机？哈哈哈哈哈哈……（笑得倒地不起。）

广东 为为★而の战

马修： 除非这位仁兄的主板是TA–82，不然的话您的小P也可以运行ISO的。

亲爱的小编们，我愿意赌上我一生的运气来参加你们的抽奖，请一定让我中一台NDSL啊！

上海 吴伟峰

米格： 我愿意用上我这辈子所有的祝福，祝愿所有读者们都能中大奖！

我在白忙之中（游戏完成中）提笔给你们写信……

王勇

米格： 看到你的来信，众小编集体大寒一番，也不知王玩家是在说自己打游戏跑地图折腾半天都在白忙活，还是您这连笔字惹得祸……

马修： 彼此彼此，我们也在白忙之中看了您的信，想开点，打游戏谁都有白忙一场的时候。

琉璃： 你们两个……明明是人家写个白字嘛。

马修： 是呀，那个字确实是“白”字呀。

近来的工作十分繁忙，没日没夜地上班，就差没累倒了！但下班后能看看老婆那百看不厌的可爱小脸蛋……（以下省略若干字）享受着快活刺激的快感，然后一觉睡到天亮，那就是我人生中最最快活的事情了。但像我这么花心的男人怎会有一个老婆就满足呢？我还想要个梦中情人！她有着美艳的脸庞，光滑的肌肤，诱人的曲线，甜美的声音，呜哦（狼嚎声）——PS：以上分别指NDS和PSP。

广东 黎锋

马修： 刚看开头时我就想，这是不是寄给什么情色杂志的信错寄到我们这来了。啥也不说了，又一个话画龙点睛的“PS”出现了！

米格： 马修同学，为什么觉得是寄错的信你还会继续往下看？

一天，我跟同学ET（外号）一起走，身为掌机迷不由自主地谈到了掌机。其实他也玩过很多GBA上的游戏，像《口袋妖怪》、《星之卡比》、《最终幻想》这些。我们聊得很开心，因为《口袋妖怪》的NDSL版本已经发售了。我说：“掌机界掀起一股口袋风暴了。”他说：“是啊，索尼赚翻了。”（汗，竟这么没水准。）于是我又说：“《口袋妖怪》是任天堂掌机上的。”他说：“没错啊，可是是索尼做的啊！”伤！我本以为他是高手，没想到……弄得我至今不敢跟他提掌机的事。

河北省承德市 未署名的读者

胧月： 随着游戏业的发展，现在的游戏市场已经不像我们儿时那么单纯了。对于不大关注业界的朋友来说，弄错业界常识也不算什么奇怪的事情。不过这条有些强得离谱……（敲地砖中）

马修： 多给您的同学指正指正嘛，免得让人鄙视。

拳机王SP



某日在学校里，我从书包里拿出一本刚买的《掌机王SP》。我同学让我给我看看，然后发生了以下对话。

同学："你看拳击吗？"

我："从来不看。"

同学："那你为什么买《拳机王SP》？"

我："……"

同学："你看，这本书把"拳击"的"击"给写错了。

我当时差点吐血……

江苏 陈童

马修：这个……其实比起拳术，小编们更擅长的是掌法。

《掌机王 SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第12、13、14、15、16、17、22、23、24、25、26、27、31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王 SP》第38～43、46、52、53辑，每辑定价8.8元。《口袋妖怪十年特辑》，定价25元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

大家也可登陆levelup书刊区进行网上邮购，网址：http://www.levelup.cn/book/

继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，可以用以下任何一种方式联系我们：

平信及Email地址请参看邮购信息。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的"《掌机王SP》最新动态"帖子里的"意见收集帖"中提出。

《掌机王 SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、火热秘技、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强、超级玩家。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，玩转NDS、玩转PSP及硬软综合站都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

平信及Email投稿地址请参见邮购信息。

来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。



从本辑《掌机王SP》开始，坛友互动栏目正式由米格接下，广大玩友们如果有什么好贴推荐，别忘了联系米格哦！邮箱地址：mig@ucg.com.cn。虽然玩Z版D版很早就是一个争论不休的话题，而最近坛友的一篇投票贴还是引起了大家的关注，其中一些观点还是比较深入的，另外《潜龙谍影 掌上行动》也掀起了论坛上大规模的讨论，喜欢“《MGS》系列”的玩家不妨去看看吧。

[投票]
现在还有坚持玩正版PSP游戏的吗？

楼主：landkamui



最近给我老婆买了粉色的PSP，一直都教导她玩正版，我的几个同学在我的熏陶下也都从一开始就玩正版，虽然可能一两个月才能玩一款游戏，但是我们很满足。

试想一下，从PSP发售至今到底有多少游戏是你很想去玩的，玩正版真的玩不起吗？

看着最近PSP的破解越来越顺利，我麻木了，自从决定玩正版后我对破解一点都不关注了，虽然破解可以让我们玩到许许多多的游戏，可辛苦攒钱下来买到自己真正喜欢的游戏的感觉是破解所不能带来的。

每次我拿到自己喜欢的新游戏时，那种拿着正版游戏包装的实在感，那种有新游戏玩的激动的心情，一直支持着我玩正版游戏，不用考虑记忆卡容量的大小（我玩游戏一直用的都是豪华版送的32M记忆卡，其它的什么2G、1G和512M的都用来放图片音乐影片什么的了），不用考虑用什么模拟软件，我要做的只是打开包装，放入UMD碟，用心去把每一款游戏玩透。

在如今玩破解越来越多的情况下，我知道想让大家去玩正版是多么不可能的一件事，但是我真的希望大家都去玩正版，只有大家都玩正版了，游戏主机厂商，游戏厂商才能壮大，才能开发出更好的游戏，中国行货游戏机才可能发售，游戏才能真正来到我们身边！

注：本人非富人，只是想好好去玩游戏，去支持游戏厂商。

第22楼：Elf_zero

一直玩ISO，曾经想过PSP只玩正版，但是在免费和三四百元之间，对于没有经济收入的我来说，只能接受现实。理想是美好的，现实是残酷的。

PS：最近看到有些书店有卖PSP的游戏ISO，一套好像三四十元的样子，DVD，装了很多ISO以及DevHook等软件，看到这个的时候我莫名苦笑了一下。

第61楼：禁断的武器

自己看看SCE的网站吧，游戏都有定价的，中国JS虽然奸诈，但是他绝对不会在那赚你钱，因为竞争太大了，价钱还高谁买啊，一张游戏盘他们就赚一点点钱，估计50至100RMB，你别忘了，那里还有工资和铺租还有运费。有机会出国外看看，我在澳大利亚读书，这里一盘日本游戏卖700RMB，那是怎么来的，日本来运费120RMB，找人看店工资一小时100RMB，铺租估计一天也要2000RMB左右，你说，他卖700叫JS吗？对你来说，是的。但自己拿计算器算一算吧！

第63楼：pantherzero

我有一个大学同学，算得上是热爱游戏吧，买了PSP后，每天把大把的时间和精力都放到下载游戏和研究破解软件怎么使用了，每次见到我就向我推荐盗版的好处以及这种行为是爱国的（也不知道怎么就算爱国了，不理解很多人的想法，玩盗版非要有个理由么？当什么都说不通的时候就以爱国的名义？），结果他记忆棒买了很多根。有的是为了玩游戏，有的是为了看电影，有的是为了听歌……有时候真的不理解，本来时间就少，抽空玩游戏还要搞得那么复杂！

第65楼：landkamui

就像有些人说的，玩D版的没说你们有什么错，但是拿出来炫耀就没什么好说的了，我们玩游戏就是求一个玩自己喜欢玩的游戏而且玩好，就像PS2，为什么现在很多游戏基本就是看个CG就扔了？还不是因为D版太便宜了，不值得珍惜，要是都是几百块一张的盘子，首先你要去仔细挑自己喜欢玩的游戏，然后因为这么高的价钱买回的游戏当然要好好研究，这样才是好好玩游戏，被D版惯坏的人也就不说什么了。

有人说JS把游戏贩过来价钱加了几倍，知不知道游戏正版卖多少钱啊！日版正版游戏一般是4800日元，缴税后是5040日元，折合人民币330左右呢！北京这卖游戏基本都是320人民币左右，JS多少钱拿来我不管，我只知道我比国外玩家买到的正版价钱差不多。

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=6&ID=358986&page=1

《恶魔城 迷宫画廊》107号杂兵恶魔护士Cos图

by 青行灯



讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点、语序、网络词汇等。
levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72）掌机玩家自己的论坛。

话梅杂志&3DM-SM



最近MoonShell又进行了更新，最新的1.5版对其支持的DPG格式也进行了一次重大升级，不久后LU PVN影音制作组制作的视频也将会采用全新的格式、全新的标准，大家到时可别忘记升级软件哦。《加勒比海盗2：聚魂棺》可绝对是一部不容错过的好片，米格可是非常喜欢这部以海盗为题材的大作，虽然没有路飞的长手长腿，但杰克船长的魅力可绝对不差。

天行者



即将岁末，大片云集。为了“抢钱”，《天行者》的主演郑伊健、冯德伦、周丽淇等全体亮相香港，霍思艳更是清凉淑女裙出现首映式，为该片作足了宣传。郑伊健满脸笑容，灰色的帽子十分引人注意，他笑说以前不太注重装扮，现在要慢慢改变啦。

《天行者》应该是当年古惑仔电影的后续篇，郑伊健坦言：“虽然我这些年也出演过不少影片，但我真的很中意古惑仔系列题材，在这类电影中我的自信最大。”

郑伊健称自己在《天行者》里面的表演，希望能传达出一种含蓄美，“其实我一直尝试着往这样的戏路上转，但还不知道观众是否认可。男人四十了，就要有四十岁的心态，锋芒外露的表演已经不太适合我，我要求自己表现得更加沉稳自然，而不是在刻意表演。”郑伊健希望能凭借此片再塑“古惑仔”辉煌。

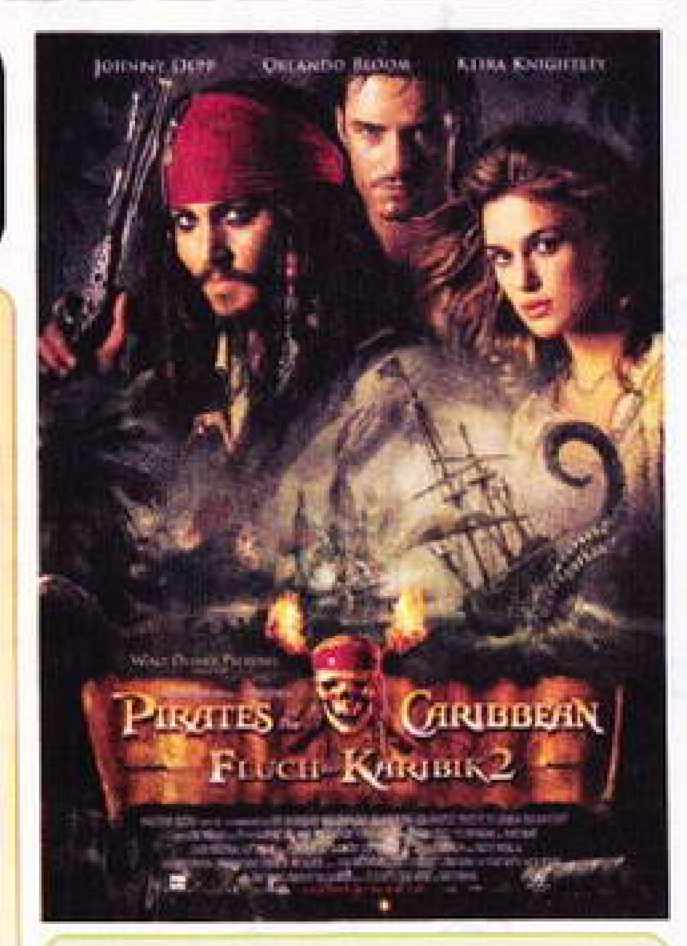
片名 天行者 [Heavenly Mission]
对应机种： PSP／NDS
影片格式： PMP-AVC／DPG
影片大小： 300MB／371MB
下载地址： http://pocket.levelup.cn/MediaShow.php?mid=45

加勒比海盗2：聚魂棺

三年前横扫暑期档票房，并在随后的时间里余热未了累计收入竟高达12亿美元之多，“战绩辉煌”似乎也无法形容《加勒比海盗》的空前气势。其实即便是第一部给人带来如此巨大的惊喜，也很少有公司敢如迪斯尼这般孤注一掷——抛出两亿巨资隆重打造续集《聚魂棺》。这还不算稀奇，还未上映看到其票房反馈，就又抛出两亿开拍第三部《未知水域》，则着实令人惊异至极。

由于《聚魂棺》较之前一部有更多的神话、奇幻、超自然的元素，因此特效师们肩上的担子亦沉重了不少，事实上那多出的高达8000万的预算，大部分都消耗在了搭建千奇百怪的背景和打造亦真亦幻的神奇环境上了。尤其是新出现的人物大维·琼斯和他的船员们，都带有浓厚的奇幻色彩，绝大多数都需借助视效手段来塑造；而“食人岛”上的特殊道具，更几乎都是由后期特效人员设计制作而成……





片名： 加勒比海盗2：聚魂棺
[Pirates of the Caribbean Dead Mans Chest]
对应机种： PSP／NDS
影片格式： PMP-AVC／DPG
影片大小： 562MB／500MB
下载地址： http://pocket.levelup.cn/MediaShow.php?mid=46

热点大家谈

关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

上辑热点话题回馈

PS模拟器

索尼官方下载PS游戏的服务终于开通了（详见54辑介绍），而非官方的PSP模拟器发展至今，也有了一定的发展，本辑的热点大家谈，就请大家就官方和非官方的PS模拟器来展开讨论。

组棒与行棒，正版与破解，看现在的盘和ISO就知道了，同样能玩游戏的话，最后决定好坏的还是价格

hongdoudav

没PS3，拿什么玩官方模拟器？

小猪歪歪

官方的PS模拟器下载游戏价格还可以接受，但是下载方式太麻烦了。

曾枷

等PS游戏能用电脑下载，付款能用我们一般的信用卡，价钱又不太高，3.0的机子又能玩ISO的时候，或许我会用官方的模拟器。

藏马

PS模拟器现在也有民间版了，并能全速运行《FF Ⅶ》，如果以后能出完美版，Sony的付费下载方式肯定会受到影响。

樱花枫少

官方的模拟器没PS3运行不起来，而有PS3的PSP玩家也不多，所以非官方的还有希望，不过这个ISO的容量……反正PS上也就几个《SRW》和《月下》要玩，其他的PSP早复刻了。

B O BXU

官方？先不说价格，就付费方式来说，相信没几个人做得到。

CYBASTER6

支持官方，口袋没钱；期待民间，速度太慢；没有他法，继续等待。

supergongzhu

等官方PS模拟器的破解。

hjh521

没激情，对于从PS时代走过来的偶来说，对PSP上玩PS游戏没什么激情，还不如多出几个好玩的PSP游戏呢。

tctc

虽然很想支持正版，可没钱啊。

chenchao45

官方的要钱，非官方的怕有病毒，辩证地看问题，都各有各的缺点啊！

chentanglie

更看好非官方的PS模拟器。

HeavenX

群众的眼睛是雪亮的，究竟孰优孰劣，大家试了便知道。不过道高一尺，魔高一丈，广大劳动人民的智慧是无穷的，因此我看好民间版本的PS模拟器。

Elf_zero

官方＝行货，非官方＝破解，各取所需喽。不过说起来，PS模拟器一出，PSP上的可玩游戏可就大大增加了。

zwk999

我敢说，出模拟器的结果只会让PSP更像冷饭锅而已。

seeddees

觉得官方的PSP用PS模拟器有点“鸡肋”的感觉……要通过PS3作媒体来下载游戏，这不是明摆着是要“财色兼收”嘛，而非官方的可能会出现运行不稳定等情况，总的来说就是别报太高期望啊。

无我の境地

个人认为还是用官方的好，免得用民间的把机子搞坏了，那可心疼死了。

kidd68

等非官方PS模拟器完美原因有二：1.没钱买PS3；2.不想升级到3.02。

junowu

没PS3啊，还是等破解版。

nopet

暑假里竟然玩起了《放浪冒险潭》，一发不可收拾，所以玩小P的最大原因就是想模拟PS！

soarfelix

个人觉得这种战略好像是用来拖时间的，因为PSP游戏出得比较慢，一直都是靠移植。现在好了，连PS模拟器都出来了，但炒冷饭不一定能让消费者乖乖地掏钱，而且我觉得官方PS模拟器这种技术，早晚会被人破解出来。

shingo4000

本辑热点话题

勇者斗恶龙IX

12月12日，Square Enix宣布，“《DQ》系列”的最新作《DQ IX》将做在NDS上，该消息堪称2006年末的一件大事，在玩家中引起了广泛讨论，本辑“热点大家”，请谈各位朋友就《DQ》正统续作在NDS上制作这个事件本身及事件产生的影响展开讨论和预测。

参与方式

请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在12月19日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

话梅杂志&3DM-SMV

大奖PSP名花有主！

《掌机王SP》第53辑大奖揭晓 52名中奖者名单公布！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931-4867606

一等奖1名：PSP



武汉市　宋巍

二等奖1名：NDS Lite



上海市　倪灵

三等奖50名：高乐高营养饮品

苏州市	曹娟	青岛市	李治莛		
西安市	晁磊	贺州市	廖龙		
太原市	陈潇健	汕头市	林刊		
杭州市	陈琰	北京市	林清廉		
绍兴市	陈银军	天津市	刘倩	佛山市	吴耀强
保定市	董斌	天津市	刘彦博	高州市	谢松伦
广州市	冯凯俊	汕头市	卢宇帆	厦门市	杨道文
北京市	高寒	上海市	马柯飞	永康市	杨剑
自贡市	何博	上海市	闵世尉	扬中市	尹浚
贵阳市	何锡	海宁市	缪翔	上海市	袁智玮
北京市	洪琛	信宜市	邱翔	上海市	张林
鞍山市	胡荣健	吴江市	沈杰	嘉兴市	张青青
南京市	江博	深圳市	石嘉伟	上虞市	章烨
信宜市	李海辉	湖州市	谈天立	温州市	郑道德
福州市	李奇	常州市	王琦宏	大庆市	周仕达
鞍山市	李威	深圳市	王永鹏	长沙市	朱涛
哈尔滨市	李翔	南宁市	王元媛	台州市	朱翔
上海市	李勇杰	盐城市	王悦	上海市	张世汉

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

话梅杂志&3DM-SMV



欢迎各位玩友踊跃参加“交流空间”栏目。有意向参加的朋友请将自己的基本资料（参照文中格式）用Email发至pgking@263.net，或者来信寄到“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，跟无数志同道合的伙伴一起分享游戏的乐趣。




姓名：魏炜　　昵称：七七
性别：女　　年龄：22

拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《逆转裁判》、《口袋妖怪》
地址：西安建筑科技大学276信箱
邮编：710055　　QQ：110280376
想说的话：上个星期男朋友在大街上被偷了，我们的PSP丢了，很伤心、难过。没有了小P，我们少了很多活动。我希望拥有小P的朋友们以后都能够小心点，不要丢掉自己的爱机。

姓名：黄耀达　　昵称：银色闪光
性别：男　　年龄：16

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《口袋妖怪》、《WE》、《恶魔城》、《马里奥赛车》、《游戏王》
地址：广西柳州市第二中学06（7）班
邮编：545001　　电话：0722－6511815
QQ：575123423
想说的话：我心爱的GBA丢失了，希望能中一台NDSL。老天啊，让我中一台吧！

姓名：吴飞
性别：男　　年龄：13

拥有掌机：GBA、GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：江苏省南京市建业区集庆门大街江南名府4幢201
邮编：210017　　电话：025－86458915
想说的话：我永远支持《掌机王SP》，同时希望有一台PSP。

姓名：李梵　　昵称：苍の龙
性别：男　　年龄：17

拥有掌机：iGBM
喜欢的游戏：《银河战士》、《口袋妖怪》、《机战》、《洛克人Zero》
地址：南昌市贤士二路257号1单元601室
邮编：330006　　QQ：514042433
想说的话：喜欢模型的玩家加偶哟！

姓名：熊志刚
性别：男　　年龄：19

拥有掌机：GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：《FF III》、《恶魔城》
地址：南昌市青云谱区路口村自然村61号
邮编：330001　　电话：13803525540
QQ：262349550
想说的话：这次新作《恶魔城》的双人协作非常有意思，通关中。

姓名：唐国平　　昵称：QQ上有
性别：男　　年龄：13

拥有掌机：GB、GBA、NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》
地址：合肥市庐阳区霍邱路建管局宿舍182号1栋305室
邮编：230061　　QQ：121279089
想说的话：是谁抢走了我的PSP？没关系，我还有NDS！本人是《牧场》狂，谁抢走了我的贤者鱼杆？没关系，我还有秘银的。

姓名：刘伟诚　　昵称：XD－002
性别：男　　年龄：16

拥有掌机：GB、NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《超级马里奥》、《黄金太阳》、《生化危机》、《恶魔城》
地址：黑龙江省哈尔滨市南岗区公安街37－1号1单元801室
邮编：150001　　Email：wiicheng@tom.com
QQ：695841825
想说的话：十年的任饭，永远的死忠！

姓名：郑龙　　昵称：mynad
性别：男　　年龄：18

拥有掌机：GBP、GBA、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火枪英雄》、《GTA》、《怪物猎人》
地址：大庆市石油高中高三八班
邮编：163453　　QQ：240787763
想说的话：愿上帝保佑我中奖。

话梅杂志&3DM-SMV

姓名：马秋军　昵称：Freedom
性别：男　年龄：19

拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《机战》、《山脊赛车》、《MHP》、《SD高达G世纪》
地址：云南省昆明市虹山南路14号汇和花园A幢3单元702室
邮编：650000　电话：13669755779
想说的话：各位掌机玩家们，独乐乐不如众乐乐，交我这个朋友吧！

姓名：陈果　昵称：SU枫X浪sho
性别：男　年龄：19

拥有掌机：无
喜欢的游戏：《恶魔城》、《马里奥》、《洛克人》、《塞尔达》
地址：四川省成都市水碾河路27号38栋9号
邮编：610066　Email：suxsho@163.com
QQ：515128986
想说的话：凡是志同道合的人都来加我吧。

姓名：米子鹏
性别：男　年龄：17

拥有掌机：无
喜欢的游戏：《山脊赛车》
地址：河北省石家庄市第二中学高二B3班
邮编：050000　电话：13931188889
QQ：535463788
想说的话：神啊，救救我吧，赐给我一个可爱的小P。

姓名：刘家盛　昵称：Kiraの Jears
性别：男　年龄：18

拥有掌机：GB、GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《洛克人》、《口袋妖怪》、《黄金太阳》、《怪物猎人》、《太鼓之达人》
地址：广东省清远市华侨中学高二（8）班
邮编：511515　电话：13726999800
QQ：101501813
想说的话：《掌机王SP》每辑必买，印花每辑必寄。可惜连高乐高都没中过，请抽中我吧……

姓名：包朝权　昵称：JKL
性别：男　年龄：13

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：数不清
地址：南宁市大沙田百灵路三巷4－1号
邮编：530219　Email：jKL456852_@126.com
想说的话：好想有一台PSP和很多UMD，特别是《横行霸道 罪都故事》。

姓名：陈俊夫　昵称：顺其自然
性别：男　年龄：18

拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：掌机的游戏都喜欢！
地址：河北省香河县职教中心120班
邮编：065400　QQ：409280608
想说的话：我好想结交更多志同道合的玩友，希望你们来信啊，来信必回！有时间也可加我QQ，谢谢。

姓名：任志桐　昵称：反方向的时间
性别：男　年龄：16

拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《任天狗》、《三国无双2nd》、《WE9》、《火影忍者》
地址：河南省开封高中0910班
邮编：475001　QQ：363505609
想说的话：希望可以中心目中的NDSL，希望大家加我Q。

姓名：范敏
性别：男　年龄：20

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《换装迷宫》、《召唤之夜》、《最终幻想》、《恶魔城》、《王国之心 记忆之链》
地址：广西柳州市三中路193号燃料公司宿舍6栋1单元1－2号　邮编：545001
想说的话：天下玩友是一家，愿与天下玩友交朋友，来信必回。

游戏QQ群专栏

群名称：上海NDS交流群
群号：8616291
群主：XXの左手(前缀经常会换)
管理员：Grit(聚会主要负责人)



群介绍： NDS是一部需要多人联机才能体现其游戏乐趣的掌机，上海是一个国际性大都市，NDS玩家多得数不胜数，因此群主就建立了这个上海NDS交流群。群里拥有很多专业的掌机玩家，经常交流NDS游戏心得，群主左手管理有序，经常帮助新人解答他们不懂的问题，而且是有问必答、全心全意为会员服务。

群活动： 聚会组织者Grit定期组织NDS的联机聚会，让喜欢联机的NDS玩家都聚集到一起，曾经组织过50个人以上的大型NDS联机聚会，让大家都体会到了多人联机的乐趣，因此多人参与的大型聚会也成为了此群最大的特色！



群表情： 可爱的小猴子就是我们群里的吉祥物！



3DM-SMV



大家有什么攻关或者软硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。



如果我用DEVHOOK0.45模拟2.71系统，然后误点了《皇牌空战》的2.81的升级包的话，是我的PSP升级到2.81还是DEVHOOK模拟的2.71的系统升级到2.81呢？

山西　吴聊

千万不要试验，这样模拟刷机PSP很可能变砖头。不过好在一般的DevHook在启动升级包后都会死机，即使成功启动了升级程序，只要在接受协议之前关机就没有问题。刷高版本固件时一定要慎重而行，在PSP充电、正常系统菜单下升级才能保证其安全性。另外，你的前半部分有关SE自制固件的问题在53辑《问题地带》就已经解答过了，很多玩家都问有关如何将SE-B'恢复为1.5的方法，其实通过软件自带的Recovery程序配合1.5固件升级包就可以实现。

终于把小P从2.6升级到2.71了，可为什么Flash和WMA播放功能还是需要激活啊？应该怎样激活呢？

江西　王晨

现在PSP中内置的Flash和WMA播放功能是必须通过网络激活才能使用的，并非升级后就能用。而官方提供的激活方法也只有一种，就是执行系统菜单下的“设定”→“主机设定”→“激活WMA播放功能”和“激活Flash Player”，　通过无线网络接入Internet后接受协议，完成激活过程。但对于很多玩家来讲，恐怕都没有连接无线网络的条件。这时就需要发挥自制软件的威力了。2.71可以通过一款名为HEND的程序来运行自制软件，在启动HEND后（运行方法与HENC相同，详细步骤可参看《掌机王SP》50辑中《2.71固件也玩ISO》一文），使用一款名为Enable Flash and WMA专用激活软件，就能不上网也开启播放功能了。**HEND下载地址为：** http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1597；**Enable Flash and WMA下载地址为：** http://dl.qj.net/Enable-Flash-and-WMA-(no-custom-font)-PSP-Homebrew-Applications/pg/12/fid/10262/catid/140。

《掌机王SP》52辑中介绍的2.71 SE-B'可以免引导直接运行1.0-2.8的所有游戏吗？需要DevHook等面引导软件配合吗？

江门　袁朝庆

2.71SE-B'基本上可以免UMD、免DevHook引导直接运行1.0～2.8的绝大部分游戏及自制软件，当然也会有个别出现问题的，在53辑中我们也为大家作了详细的介绍。最新的2.71 SE-C自制固件也已经发布，详细介绍参看本辑《掌机王SP》相关文章即可。但米格要提醒大家的是，最新需要2.81、2.82及3.0x固件版本运行的程序SE-C还是搞不定的，仍旧需要使用最新版本的DevHook 0.51x才能启动，成功模拟到3.02后自然玩各种版本的游戏都没有问题啦，详细方法本辑《掌机王SP》中也有专门的介绍哦！

我玩NDS的《口袋妖怪　钻石》有许多不明之处，请教一下小编：

1.抓炎钢兽的山洞下方水道有间小屋在水中，据说那是交换精灵的，是什么换什么啊？

2.到底哪里可以用各种碎片换进化石啊？（我每个屋子都去了N次了。）

3.幸福蛋可以在升级中学会地球上投和治愈之铃吗？如果能，要多少级学会？

广东　邹振浩

1.是用456号蝶尾鱼换鲤鱼王，超级不划算，可以无视……

2.这个是50辑研究中的一个错误，在此更正并向各位口袋玩家道歉，正确的作用是每10个同颜色碎片可以在212号道路雨中小屋换改变天气的技能机，碎片对应的技能机如下：

あおいかけら	蓝碎片	TM18（求雨）
あかいかけら	红碎片	TM11（晴空万里）
きいろいかけら	黄碎片	TM37（沙暴）
みどりのかけら	绿碎片	TM07（冰雹）

3DM-SMV

3.这两招都不能升级学到，治愈之铃可以通过300号精灵玲珑猫（エネコ）遗传到，而玲珑猫需要在マサゴタウン的精灵中心的大房子里的小女孩那得到情报在222号道路捕捉，多去小女孩那问问吧。地球投则只能通过前作定点技能学到。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

《圣女贞德》后期好像需要练级，通关后再次挑战斗技场对等级也有较高的要求，请问游戏中有没有什么比较好的练级方法？这样一仗一仗地打下去太费时间了。

成都 kaz

游戏中可以攻击9格的魔法，比如サイクロン2等等，打中一次敌人后就可以获得固定的5点经验值。如果去打那种身体占9格的大型敌人，9次全部命中后就可以获得固定45点的经验值，如果辅以提升经验值获得量的技能石，升级起来非常方便。推荐的练级场所是自由战斗的アルトリア平原，那里有很多占9格的龙，打起来也比较快。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

问小编几个问题，为什么我把《杀戮地带 解放》给通关了，完成度只有30%多。听别人说是因为泄露版的问题，是吗？还有就是《海豹突击队 火线小组2》的问题，为什么我通完一遍后发现地图上貌似还有4块小地图，是不是这4块小地图要达成什么条件才能进入？

SUNXIN

《杀戮地带 解放》的完成度问题已经判明，之前出的那个所谓的“泄露版”的内容和后来出的正式版的内容是完全相同的。想要达到100%完成度，除了在各难度的单人模式、所有训练关卡获得金牌外，还需要在不同难度下把双人联机模式给通掉。《海豹突击队》的左边的4小块地图是专门针对PS2版的，只有海豹A队才能进入执行任务，所以我们在PSP版中只能看见有，但是却进不去。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

最近在玩NDS上的《洛克人ZX》与《牧场物语》，碰到了一些问题。

1.《洛克人ZX》中，有一个楼梯被汽车挡住了，请问怎么下去？

2.《牧场物语》中马匹与鱼竿怎么获得？

江苏 孙琪

1.《洛克人ZX》中的汽车什么的用洛克人的FX形态的蓄力攻击就可以将其举起，这样就可以下楼梯了。

2.鱼竿在土耀日的晴天，12点到14点之间前往西南山丘小屋，在里面发生剧情后就可获得了。不过要注意的是主角工具栏要有空位。马的话跟邻居老爷爷对话就可以获得了。但你的出货数要达到100，否则是获得不了的。

遗留问题

我问一些《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》的问题。

1.在《红宝石·蓝宝石》中能否捉到201号吉拉奇和202号三种形态的迪奥西斯？

2.在训练师卡片上共有几颗星星，如何获得？

3.坐船到的那3个岛上50级和100级的单单只是挑战吗？有没有别的用处？

4.在芳缘地图只能捉到200只宠物吗？

福建 361012

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

52辑问题回答

我有几个《口袋妖怪 不可思议迷宫 青之救助队》的问题想请教一下：

1.梦幻如何捕捉？

2.古拉顿、海皇牙、裂空神龙的朋友区如何取得？

邹振浩

1.梦幻出在抓三马桶的那个迷宫中——收集了打败三马桶后落下的三个零件后会合成道具“八音盒”。然后带上此道具就可在这个迷宫的36～99F就有一定几率碰到梦幻，不过要注意梦幻是会变成其他PM的形状，而且捕获成功率也不是100%的。往往打死某个PM后才发现是梦幻变的。最好是队长等级100，且携带朋友头巾。

2.古拉顿，海皇牙，天空龙的朋友区可以在通关后在胖可丁那里买到，但价钱相当贵，往往完成了三、四个S级任务还是会不够钱买一个。

贵阳 张骐

掌梅杂志&3DM-SMV

小编寄语

雷伊

◆由于《蓝龙》已经发售，所以最近一直在玩Xbox 360，反倒是刚买不久的PS3和Wii都不怎么碰了。(Wii买回来后才玩了一个小时……)《蓝龙》不愧是众多名匠倾力打造的大制作，游戏在许多地方都显示出了次世代RPG大作所独有的魅力，很多场面都给人留下了深刻的印象。由于近来总是投身于Xbox Live中，所以和朋友之间联系时常常会借助于Live的信息收发功能，在游戏的时候看着屏幕左上角不断有信息提示朋友发来信件时，那种感觉还真是不错。

LIKY

◆NDS版和PSP版的《麻将格斗俱乐部》同一天发售，两个都对应网络对战，但是NDS版上网完全免费，而PSP版却要收费，这不得不让人感慨。记得任天堂当初公布NDS的Wi-Fi网络服务时就曾表态，NDS的网络服务完全免费。当时还并没有意识到此举对于国内玩家的意义，直到今天我为了体验PSP版《麻将格斗俱乐部》的网络对战，经历一系列繁琐的注册程序，最后还是被告知无法支持国内信用卡缴费的时候，我才感到NDS网络的厚道。"小气"的日本厂商对待网游似乎从来就没有"免费午餐"的概念，NDS能做到完全免费不得不佩服任天堂的魄力。而作为第一款支持网络联机的日式PSP游戏，《麻将格斗俱乐部》的收费给我带来了一丝不祥的预感，因为2月22日就是《怪物猎人P2》的发售日，同样支持网络联机的该作如果也祭起上网收费的大旗，那对于国内玩家来说无疑是一盆不大不小的冷水，每月300日元左右(估计)的网费或许对国内玩家来说也算不了什么，但如果缴费无门那才是最郁闷的。可能到时候大家还是离不开KAI。

软饼干

▲《潜龙谍影 掌上行动》不愧是小岛组给系列FANS的一份圣诞大礼。饼干我作为一名《MGS》的忠实玩家，这几天里除了吃饭睡觉就是玩它了。闲暇之余还会偷偷潜入到各大《MGS》论坛和游戏群，与众多玩家一起酣畅淋漓地讨论游戏和进行线上对战，真乃人生一大乐事啊！

▲家乡的好朋友最近也做起生意来了，开了家小模型店，日子过得有滋有味的。说起做生意，本饼干早在当小编之前也差点成为了光荣的JS，当时可是连门面都看好了，不过在接到主编的电话后，考虑了一下还是毅然地过来了。有句话怎么说来着——为XX事业献身吧！

▲由于工作繁忙不能回家，老妈便灵机一动，寄了一张光碟给我，里面拍了一些新家的情况。虽然搬进了新居，但又想想，其实自己一年就只有几天在家住……(- -b)

米格

☆《天下聚会》栏目终于正式开张啦，这里首先感谢上海玩友的大力支持，欢迎各地玩友来这里做客哦！

☆这两天疯狂陶醉于《如龙2》的世界中，不过工作繁忙，进度实在不好意思说。如果PSP也能和PS2联动，将画面转接到PSP上就好了，那样就可以在上班时装作玩PSP继续《如龙2》了！（怎么有种上课玩掌机的感觉……）

☆本辑特企……不剧透，还是大家自己看吧，希望各位读者能够喜欢！(^_^)

☆组建军队的《MGS》，玩了以后米格一阵狂汗……

话梅杂志&3DM-SMV

铭风

◆PS2版的《宿命传说》不仅仅像其他复刻游戏一样，只是在画面上下了工夫，经过改良的贴心系统和大幅扩充的饱满剧情都让你感觉在玩一个全新游戏一样。这样的复刻，才算是有诚意。

◆"我对我所做的事，没有一丝后悔。不管人生重复多少次，我必定还是会做同样的选择。"利昂为了所爱的人，不惜背叛自己的信念，与全世界为敌，不愧为"《传说》系列"最有魅力的角色啊。

◆SE的所作所为真让人震惊，撇开《DQ IX》不谈。没有松野泰己的《最终幻想战略版A2》会变成什么样子？我是不抱有什么期待。

马修

◆12月7日，加班，在车站等车时，正是午夜零时，是时大雾弥漫，月淡星稀。无聊中我掏出相机，对夜空拍了张照，拍完后竞然发现照片右方树枝竞然被一个篮球大圆圆的东西遮住枝梢，不是虫也不是鸟，更不是自己的手挡了镜头，略端详一下，圆状物体上似乎还有漩涡状纹理；抬头看看树梢，却什么也没有。联想下时间，不禁感觉脊背发凉，赶紧将照片删除。

◆时间过得真快，转眼中国加入WTO都5年整了。中国履行入世承诺，取消对外资银行经营人民币业务的地域和客户对象限制——国内银行怎么看我不知道，但对于我等忍气吞声已久小储户来说，应该是件好事吧。

胧月

★时至年末，基督教的神使也在这1/365年里惟一一次被当作孩子来看待。今年的圣诞商战没什么可关注，祝大家在圣诞节能梦想成真。

★突然对大学时代玩过一段时间的某RTS旧情复燃继而产生"中毒"症状，据说办公室内也有多人会玩，待我一一去挑战。

★不为肉体的痛苦所折磨，不为欲望无法满足而懊恼，不为漫无目标的生活而对世界产生厌倦——比起无限的存在和无限的知识，"妙乐"的境界看上去更为具体。可对于大部分还在追求享乐和个人成功的人而言，这个境界依然如同圣贤一样可望不可及。

紫枫

◆甲克虫

托一个朋友帮忙代买了一款1:18的大众新版"甲克虫"的车模，一直很喜欢这款车型，可惜这样的一款车，实在不像一个男人可以开得出去的，只有放在办公室的桌子上面了。



琉璃

☆最近"小豆子"在家里闹脾气，同屋人的衣柜被它毁了两个，沙发也未能幸免于难，就连自己的脚部也被它严重抓伤，在友人的劝告下去医院注射了狂犬疫苗。可就在从医院回来的路上，又看见一只小小的野猫在在冷风中瑟缩。没办法，家里就这样又增加了一个"食客"，因为和"小豆子"长得很像，遂命名为"小豆芽"。

☆第一次知道原来狂犬疫苗要注射5针，算一算日子，琉璃居然要在圣诞节那天去医院打针……

☆数日前，在街边买了一盆小小的红掌，但是目前由于办公桌都被乱七八糟的书给占领了，只能把它安置在杂乱的书堆中。

☆寻找生活中的点点滴滴快乐，你会发现自己的日子过得很幸福！

话梅杂志&3DM-SMV



聚会主题：上海又一次 NDS 聚会	时间：2006 年 12 月 2 日，大约 13：00 至 17：00
集合地点：人民广场来福士大厦门口	每人花费：约 20 到 30 元
举办地点：人民广场圆缘园茶坊	主办人：Grit 联系人 QQ：525952433

初冬聚会，火热联机
——上海“又一次NDS聚会”有感

文 小·LAN

很早就得到了NDSBBS和levelup一起组织的“又一次上海NDS聚会”的消息。我们的会长Grit——上海掌机界小有名气、NDSBBS极度活跃的聚会组织者，将这次的聚会定在了12月2日星期六下午1点，并早在一个月之前就在各大掌机QQ群中广发英雄帖招觅天下英雄。这一两天一次、有时一天N次的广告造势，丝毫没有输给PS3和Wii首发广告的意思。

实力的宣传很快就吸引了诸多玩友的关注，而11月上海连续阴雨的天气到了活动那天也竟然——天气晴朗，万里无云——这，当然这是不可能的（笑）。天上很多云啦，不过不是乌云。可以打个75分的天气，足以让郁闷已久的大家兴奋地背着NDS赶去聚会了。



▲里三圈外三圈的联机场面，刚才玩《马车》时都忘记拍照，错过了聚会的最高潮……

根据安排，集合地点是在人民广场旁的来福士广场“大屏幕”正下方。不过这一天人民广场附近人超多，似乎大家都被这阴雨天困在家里很久，现在爆发出来了。大家一看到两旁手握NDS作为聚会暗号的玩友，立刻就在碰头地点展开了“无组织无纪律的地下联机活动”，眼睛玩累了再看看广场上来往不绝的美女，1点很快也就到了。这个时候人数大概有20人左右，其中新老聚会玩家都有。开始感觉人少了点儿。以往的聚会凭借上海的人口多，交通便利的优势，参与人数一般都过四、五十人的，聚会参加人数多也就成了我们这里的特色之一，嘿嘿。不过迟到的坏习惯也是不少上海玩家的通病，所以本人作为Grit的心腹之一，就先带领一批人到了事先预约的“圆缘园”茶坊，即我们的正式活动地点。Grit和少许人留下继续等其他玩友。

进了“圆缘园”才发现，已经有几位先到的朋友拿了预订的座位。大致看观察了一下，预订的是大约可以容纳30人左右的大桌。说是大桌，其实也是一些中小桌拼在一起的，貌似人家茶坊也没这么大的聚会专用桌。坐下没过多久，Grit又带了一批玩友上来。人数已经过三十，显然已经坐不下了，不得不请服务员为我们“加桌”。而之后依然有少量玩友陆续摸索过来，最终聚会人数达到了40人左右。地方虽然是拥挤了点，但温馨的感觉却让每

“天下玩友聚会，热情联机连心”，《天下聚会》栏目联系专用邮箱：mig@ucg.com.cn，欢迎大家来做客！

个人都很开心。

既然是以NDS为主题的聚会，正坐后自然就要切入正题——痛痛快快的联机活动了。兄弟们连要付茶水费的事都忘了，第一件事情就是开机对战，一眼望去倒让我想到了年末电影大片——“满桌尽带NDS”啊。一时间，到处都是联机游戏的吆喝声，活动还没正式开始，气氛已经有点沸腾，吵闹程度相当夸张。还好地点是选在了市中心比较热闹的茶坊中。如果是在博物馆的话，那后果铁定不堪设想。但周围来喝下午唱的客人都还是多少被我们吓到了，实在有些过意不去……

短短的十几分钟过去，我们的活动感觉就已经进入了高潮。一个游戏“版子”一开（我们把建网叫开版子），稍微张罗一下，马上人数达到上限。NDS上的那些主流游戏，其联机的游戏性是相当之高的。《马里奥赛车》、《俄罗斯方块》之类的多人联机游戏自然是长盛不衰。一般8人对战的《马车》在我们这里基本要开2个以上的局域网才能满足玩家的需求，毕竟人数稍微多了点。除此之外再开一个10人参战《俄罗斯方块》，也依然可以凑到不少人参加。其他不幸没挤进去的朋友，也没在边上闲着，《炸弹人》、《大合奏》、《高级大战争》、《Jump终极明星大乱斗》等等游戏的小规模联机，也先后被开了出来。等到大部队停下来休息的空隙，其他人再赶紧争取一个参赛名额。



▲我们是来自上海的NDS玩家！



▲大家都在聚精会神地对战，很多人连桌上的饮料都没有顾上喝。

人满之后的联机游戏也变得格外激烈。像在《马车》中领先的玩家往往一个蓝龟壳甚至一个红龟壳遭袭之后就很可能落到最后一名。而在《俄罗斯》中，还没进入状态，说不定就已经大厦过顶了。其他游戏的联机激烈程度也丝毫不弱。这样多人联机所带来的激烈节奏感和刺激感是平日的小聚会体验不到的。

不得不说，上海的玩家是幸运的。凭借优越的城市生活质量的硬件前提，不光使得我们聚会人员充沛，更重要的是这里蕴藏着出许多游戏高手。不少玩家在竞技类联机游戏中表现出来的水平都是相当惊人的。就拿《马车》、《俄罗斯》、《大乱斗》之类游戏来说，许多技巧、许多打法都是少有人想到过的。而像《马车》中，任天堂的赛道官方成绩在我们这里根本就是轻易突破。至于《俄罗斯》中，LV5难度的PC也基本不是玩家们的对手。总之这次来参加聚会的高手之多也是历来少有的，不少人都是从曾经的菜鸟一步步伴随聚会成长起来的。比如这次来参加聚会的还有我们上海地区，由NDSMAN举办的“《俄罗斯》方块达人”比赛的冠军（其实就是我啦）。之前聚会我的《俄罗斯》水平其实也不怎么样，但实力进步快正是聚会的一大特色。高手级别的玩家当然可以在此找到更强的对手，陶醉于不断较量、不断决胜负所带来的兴奋感受之中。而水平一般的玩家虽然联机成绩不怎么样，但他们也沉浸在努力发挥力争好成绩所带给他们的快乐之中。还有那些协力合作的游戏，在多人一起玩的前提下，也变得更加

话梅杂志&3DM

有意思。

不过，联机的过程中，竟然还出现了少量PSP联机《怪物猎人P》等游戏的情况。哼哼，明显有来踢馆的意向……开玩笑的啦！PSP上也是有不少适合联机的好游戏哦！以后干脆让主办人改成“上海掌机游戏大聚会”算了。

按照聚会的流程，联机一段时间后，大家把自己的NDS全部铺在了桌上，留下了夸张的“集体照”。而短暂的休息之后，又一是轮疯狂的大联机。两轮联机过程中，不少兄弟的NDS明显EN不足（游戏中EN就是能量的意思），不过Grit早就安排准备了电源插线板和充电器……（-_-|||）由于老大的考虑周到，没有一位兄弟的机子因熄火而退出。大约下午5点左右我们的聚会也就正式结束了，大家似乎还没有过足瘾，但也只能期待下一次聚会了。

之前说过了，本次聚会最高在线人数达到了40人左右，整个集体部分的过程为4个多小时。而来参与的玩友年龄层也相当广，小至读初中的朋友，大的有高中生、大学生、上班族，甚至极少数的朋友已经是为人父母了（这纯属仔仔队无责任胡乱猜测）。当然大部分的玩家年龄都比较小，而我则是这少数几位上班族中的一个。这样的活动，只要你是喜欢游戏的，都会很享受于此。特别是对于我们少部分忙碌的上班族来说，能有机会融入到这样的氛围中，真的是很难得！

想到曾经自己也还是一个学生，不管是初中时，还是高中、大学。那时的自己，并没有严厉的家教，可以说把绝大部分的时间都放在了电玩以及其他自己想做的事情之中，和朋友一起分享快乐的感觉是很难被替代的。所以我可以深刻体会到大家在这次聚会中所能得到的快乐。再加上现在的学生族有了我们那时没有的东西——NDS、PSP。一直幻想自己能够在拥有NDS的前提下再去经历一次学生时代，但这当然是不可能的。其实这也就是岁月的残酷所在，长辈们小的时候也没有FC、MD，没有PS3和Wii。当我们一个个开始踏入这个现实的社会，当我们不得不为了生计而参与进无尽的工作之中（有的朋友甚至还在为能成为可悲的上班族，而在烦恼和奔波），此时玩游戏的时间已经少之又少。时间自然没有办法回到从前，但这样的活动就显得更加有意义，在这个过程中，我的确感受到了早已失去的快乐。

所以，文章的最后我想一句，特别是对那些还在学校的学生玩友们，在不影响到学习工作和身心健康的前提下，好好地去享受游戏，好好地享受生活，尽量让自己少留遗憾！



▲NDS排排坐，夸张的主机集体照。

近期聚会预告

聚会主题：福州NDS玩家元旦聚会

聚会内容：促进福州本土玩家交流为宗旨，请玩家尽量带上自己的NDS，届时将进行NDS联机，《马车》、《俄罗斯方块》等（偷偷说，有个《俄罗斯方块》的MM高手哦）。当然，也欢迎其它玩家加入到我们中间来，只要是玩家，我们都欢迎。

举办地点：福州

集合地点：下午2点在台湾饭店门口集合（暂定地址，可能更改，以群里通知为准）

时间：2007年1月1日，大约14：00至18：00

每人花费：50元左右

报名方法：1、加群或加Q和我取得联系报名（推荐）
2、进入福建玩家联盟跟帖报名：http://news.ndsbbs.com/read.php?tid=308&toread=1。

报名截至：2006年12月28日

主办人：雨中行

联系QQ：191900099

联系QQ群：21824362



有些往事我们也许早已忘记，只有偶然看到了记载了这些往事却被遗忘在角落的某些实物时，才会断断续续地想起，本辑自由谈的第一篇，便是由被埋在书堆中遗忘以久的GBA勾起的往事回忆。另一篇自由谈，则叙述了NDS主机带给家人的种种乐趣，当家人都认可了你的爱机并也沉浸于其乐趣中时，那种全家欢的快乐是独自一人游戏时所体会不到的。

我的GBA

文 着火的摩天楼



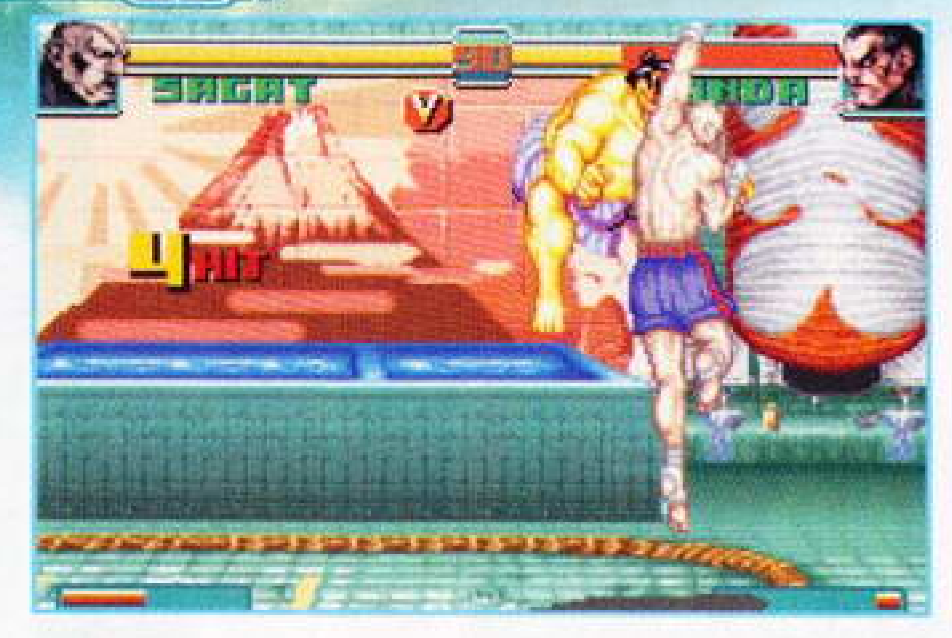
又收拾桌面了，在一堆书和线之间，竟然找到了被我一度忽略许久的GBA，GBA的屏幕已经落了一层灰，电池后盖则是当年自己用电池包DIY的紫色电池盖，里面还塞着两节GP1300毫安时的充电电池，也已经差不多三年没充电了——出门在外三年，主机经历了GBA SP、NDS、PSP、GBM、NDSL，而曾经给我无数快乐的GBA，却几乎被我遗忘了，重新找回GBA，许多埋藏在内心深处的记忆也一一浮现在眼前。

上当记

接触GBA之前，笔者的主要游戏时间就是用在掌机上，原因很简单，就是家里的电视轮不到我的份，而对于学习中的我，掌机的隐藏也无疑更加方便。当然，这并不代表我的游戏理念就此停留在8位机时代，PS我也玩，但主要玩的都是些《97格斗之王》、《徐徐大作战》这些没头没尾的游戏，而那些有头有尾、有庞大世界观和完整剧情的RPG对于时间并不多的我来说是可望不可及的，而时间所限，更使我成了一名不折不扣的掌机一族。

最初看到GBA，是在当时一本颇具人气的游戏杂志上看到的，好多好多的新作游戏画面——其中最吸引我的，就是《超级街头霸王 II X》了，我个人对这款游戏的感情还是蛮深的，初中时经常在街机厅和人玩《街霸》，不过那时的对战比较无聊，就是两个人选VEGA用“火龙”互相穿来穿去——这种对战的无聊可想而知。后来有了“升龙版”、“降龙版”的对战就更无趣味可言了，完全是闭着眼睛比出招的速度和准确性。还好，MD版《街霸》让我和同学有了新的平台，只是高中毕业后让我再没机会找玩伴去包机，所以购买一台自己的机器玩格斗游戏便成了我的一大心愿——当初买GB也是为了玩那款黑白的《街霸》，不过速度奇慢，让我玩了一次便从此放下；还好，“《热斗》系列”以及后来的《街霸ALPHA》的素质都不错。当看到GBA版的《街霸 II X》画面时，我的心已经被俘虏了……更何况还有《快打旋风》，还有《机战A》，对于经历过20世纪90年代初期中期的街

话梅杂志&3DM-SMV



机热潮和GB二次复苏的我来说，这两款游戏同样是必玩的。

想归想，实际发售时国内炒到1000多元的价格对于当时的我来说完全不用去指望，记得当时路过游戏店，想进去看看，结果店主被反问一句“买不买”就把我直接打发走了。我想，价格肯定会降的，买只是早晚的问题，当价钱合适时，肯定不来这家鸟店的鸟老板这来买就是了，并诅咒这家店早日关门——诅咒真的灵验了，不久后这家店莫名地成为了该市其他游戏店的排挤对象，不到一个月，还没等他那1000多元的GBA卖出去，就关门大吉了。

我继续玩我的GBC游戏，反正GBC末期也是不乏大作的，后来从一个在游戏店打工的朋友那试玩了GBA后，心理防线便彻底崩溃了，不过店里开的880元的价格仍在我承受能力之上，也只好作罢。

不得不承认，那时自己虽然有着成人的年龄和外表，但某些方面还相当幼稚，比如对杂志广告的盲目信任，我看到一条广告，北京的什么公司，价格超低，700多元还带个游戏，出于对那杂志多年的感情，我几乎没对这广告有任何怀疑，拨打了长途之后，立即就将一盘《超级街头霸王Ⅱ X》和GBA的钱汇了过去，还总觉得邮局的工作人员大姐看我的眼神比较怪——事后知道是我多心了，大姐左眼安的是假眼球，看谁都这个眼神。晚上，确认对方已经收到款后，我便开始畅想起在掌机上打原汁原味的《街霸》的情景。

然而这一等就是一个月，我着急了，打电话追问，得到的回答无外乎是“已经寄出，再等等。”之类的话，后来终于不一样了，接电话的人很客气地说：“对不起，折价的那批已经卖完了，要么您再等等吧。”

“要等多久？”

“大约两个月吧。着急的话您可以再汇120元买日版机。”

“我不买了，把钱退给我吧。”

“对不起，退货需要收90元的手续费。”

“谁规定的？”

“这是我们公司的规定……”

我大骂了接电话的人，生了一晚上闷气后，第二天，我想应该找杂志方面协调一下，而杂志方面的答复是“广告纠纷与我们无关”。气闷之余，我也只好将120元乖乖地汇给了对方——以前我邮购过一些周边游戏，还算不错，然而这次让我彻底惧怕了非当面交易的邮购，更关键的，那本曾经一度作为精神寄托的游戏杂志在自己心中瞬间一落千丈，怪只能怪自己太幼稚，也许，人就是在跌跌撞撞中成长起来的，还好120元的学费不算多。半个月后，自己的那台GBA终于寄过来了，只能庆幸自己没被人骗到底吧。但是，自此，无论是对于那本杂志，还是那家公司，我都开始从心底厌恶了，上论坛，发现有和我一样被骗的人还不少，大家都在骂那家黑店，而我也不例外地加入到2002年的网络讨伐大军中，后来，一个北京的网友调查后在网上公开，那家所谓的什么公司不过是个没有现货的皮包公司……

我当然想过用法律解决问题，但当时据理却败诉的事例经常见于报端，而我不过想玩玩游戏罢了，真正打起官司，时间和钱都得大把投入——麻烦又要二次破财，真不如忍了算了。我承认，从社会角度讲，这种想法很自私，而奸商也正是利用人们这种想法欺负人；但对于即没钱又没时间的我来说，忍气吞声地接受被骗的事实是惟一的选择。说来道去，还是我贪小便宜才被骗子钻了空子。

从此，我不再轻信任何广告，更没向陌生人邮购过东西。道听途说的诚信并不可信，不找这口气，干脆就别惹这种事。要买就当面交易，不就是贵点嘛，店在还怕老板跑了？

说说当晚是怎么在老妈那蒙混过关的吧。和以前买GB、GBC后一样，我买了新机后会第一时间告诉家人，这种事情还是要和家人说开，免得一直鬼鬼祟祟。老妈问：“新出的？肯定很贵吧？”我心虚，遂插一盘GBC卡在GBA上：“妈，你看，这完全一样嘛。”“那你还买新的？多少钱？”“和原来的一样，300多。”“你这钱呐，你怎么就不想攒点呢？你也这么大人了，该给自己将来打算打算了，你将来结婚就指望你妈你爸……”就这样，我的GBA，在我经历了有生以来最严重的一次受骗后，终于到达了我的手里，而再次经历了老妈的一番教诲后，我也开始了自己新的GBA时代的掌机生涯。



我那时看的游戏杂志没有掌机购机指南方面的常识介绍，还是在游戏店打工的朋友帮我看了

本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。



卡带放在一个盒子里，放置在床下的最深处。确认我自己无能力打开后，才叹了口气：“看书去吧，我相信你。”

我真的努力了，我知道我在数学方面的不足，更在接下来的日子里加倍努力，不甘心于平庸的话只能努力改变自。然而秋季的考试让我沮丧，1分之差让我一年的努力付诸东流，母亲为了安慰我，把GBA拿出来，让我和自己的GBA短暂亲热后，便让我准备新一年的努力。

我的意志并不差，然而想想从小到大自己在数学方面的愚钝便头疼不已，更可怕的是，接下来，我将像范进、孔乙己那样不停地为考试而活着，这与我的人生理念已经背道而驰，不过为了自己，也为了家人的期盼，我还是答应继续考试。但很快，失去目标的我便失去继续努力的动力，终于，在家人都不在的时候，我自己掀开了床柜，从盒子里取出了GBA，继续我浑浑噩噩的游戏生活，完全抛开自己的年龄和未来，在游戏中满足一个又一个的成就——比起现实的遥不可及，游戏中的荣誉似乎来得更快。白天的工作无所事事，让我有充裕的时间去玩游戏，晚上把自己锁在房间，又可以继续地玩，我的游戏世界已经和现实世界完全重合了，游戏占据了我大部分的时间和思维，甚至侵入了我的梦。

再次被发现有点活该，在我一次赖床不起的时候，愤怒的老爸踢开了门，也踢坏了锁，从此我的个人空间不再独立，终于有一天，在母亲来我房间喊我吃饭时，慌乱中的我再次被老妈抓个现形。

“你又买一个？”“没，就是原来那个……”“你还真有劲！那次是你帮我放进去的，放那地方干嘛？不就是你想表决心吗？”“妈，我觉得，财会并不，适合我……”我终于说出了自己的心里话，而老妈没有什么激烈的反应，只是平淡地说：“我知道，但不学这个你将来干什么？就在这个厂子

编号后告诉我确实是新机器，我才彻底放了心，被嘲笑一番自然是难免的，不过晚上我们还是叫上几个同样在游戏店认识的朋友出来喝酒唱歌。话题呢，自然是三句话离不开游戏，其中一位哥们说：“不行啊，GBA的屏幕太暗了。”“暗？我觉得还可以啊。”“难怪，看来你比我们多花120元也算值哦。”“喝酒喝酒……”

喝多了就无所不聊了，性、女人、社会、时事、时尚、八卦、游戏、GBA、杂志、文凭……那时他们向我推荐一本叫什么技术的游戏杂志，我含糊地答应了，不久后，我还真就成了《游戏机实用技术》的读者。

在一帮哥们里，我读的学校学校最没名气，但我学的专业却挺好听——财务计算机管理，又是计算机又是财会，曾招致不少人的羡慕。可我天生是个对数字缺乏感觉的文科书呆子，每次历史考试都接近满分，却都在年代这种数字问题上被扣分，连老妈都笑我应该生在明清考八股文。现实还必须要面对，于是毕业后工作时，我还没有停止学习，而老妈自然也就继续行使她对我学生时代的监督管理权了。

母亲对我的个人空间还算尊重，对于我把自己锁在屋里并不多加过问，加之进入前敲门和GBA的小巧，使我有充分的时间把GBA藏好，即使这样，GBA还被老妈没收了两次。

第一次是尿急，匆忙中把GBA放在抽屉里然后就去洗手间，路过的老妈听见抽屉里传来了音乐声，政工干部的职业敏感使老妈立刻感觉到抽屉里有问题。当我回到房间后，面对的就是老妈那带有儿子不争气的怒色和缴获赃物的喜色并在的复杂表情。“你说你这么大，说起来也什么都懂，怎么就这么不自觉呢？”老妈无奈地拿着我的GBA不停地说着，我则默默地交出了自己全部的GBA卡带以示决心，然后帮助老妈掀开床，把我的机器



话梅杂志&3DM-SMV

里混日子，一个月挣几百块钱吗？”我沉默了。老妈也无奈地叹了口气：“干什么都不容易，别看书上那些人这么得意那么得意，有很大的运气成分的，而且他们的苦也是你不知道的。”“好好学吧，白天专心做本职工作，业余时间做自己想做的，这种正常生活最适合你这种好玩的人。”老妈留给我这句话后，便走了。

也许吧，学习是不该就此停下来的，不过在下一个家人都不在的时候，我又再次翻床倒柜，但这次没找到自己被没收的GBA，看来老妈这次是发挥她的智慧了，斗起智来，我这傻读十几年的课本知识面对老妈几十年的政工经验，自然是告败的份，不过书呆子有书呆子的聪明，我还留一个GBC备不时之需，结果呢，也被老妈收缴了。



成为历史



GBA跟了我两年，却两度被打入冷宫，我数次和老妈谈判，均未果。无奈，无聊的我开始在论坛上发游戏评论打发自己对游戏的想念，还封了精，后来还被一位编辑相中并采用，当拿到第一笔稿费后，我向老妈坦言：“其实，我可以有别的路走的。”老妈叹了一口气，告诉我把持好自己的前途后，就把我的GBA和GBC还给了我。一瞬间，我看到了老妈眼神中的无奈，撰稿人也好，什么也好，对于老妈这代人来说都靠不住，不管怎样，我还是为发现了自己新的价值而欣喜。

当时GBA SP已经推出了，而我还是依旧喜欢我的GBA，并时常在网上参与GBA与SP孰优孰劣的争论，不就是屏幕亮点吗，我的GBA还不是一样玩？我在游戏店亲自试过GBA SP，与人争辩起来也因此更有分量。其实我只是觉得花800多元买个与现有机器机能一样的机器不值罢了。还有个很主观的原因，就是当时的店员长得实在比较“那个”，长得丑就算了，大不了人家不看；但这位兄弟长得很欠扁，他长着一张笑脸，但并非那种看起来让人舒服亲切的笑，而是那种冷眼看世的冷笑、嘲笑以及贱笑，而他本身偏偏又长了一张黑而且俗的脸，在我试SP时，抬眼便发现了那似冷笑又似嘲笑的脸，便赶紧放下机器跑开了。以前常在游戏店泡着的哥几个也不止一次商量过要把这小子拉出去打进医院，不过大家还算理智，毕竟长一张欠扁的脸不是他自己的错。他脸上莫名的笑使我的GBA的寿命又延长了一个月，但一个月来，GBA似乎开始罢工了，各种问题接踵而至，让我不得不放弃与SP党们的争执。先是电池盖坏掉了，我花20元买个电池包，拆去芯，自己做个电池盖，算是应付过去；不久后，又因为玩《街霸Zero3》把方向键按坏了，我又托河北的朋友给我带来了组装方向键，价格20元，20元就20元吧，糟糕的是没玩两次，按键又失灵了……



在我忍无可忍时，接到了成天泡游戏店的兄弟们的电话，他们欣喜地告诉我，那个长着欠扁俗相、一脸冷笑的店员因为长得实在太“逐客”被老板解雇了，这几天老板回来，过几天走后也许会让他刚毕业的妹妹来看店。“不就是女孩子嘛，谁学校里不一堆一堆的，看把你们这帮禽兽乐的……”我边笑呵呵地在电话里和朋友们闲侃，边取出钱直奔游戏店，想到再也不用见那张怪脸和怪笑，我就抑制不住喜悦。直觉告诉我，今天，我的GBA将成为历史而躺于我的收藏盒中。

老板也是大家久违的朋友了，一见面大家就开心了，接着试机也是一帆风顺，坏点什么的那时我都不知道，还是老板帮我挑的，晚上打烊后，老板便叫来女友，和久违的哥们们一醉方休。而从那一夜开始，我的GBA，也确确实实地成为了历史。

后记

笔者来到深圳时，把曾经陪伴自己一路走来的GBA也带上。在深圳，我给它重换了按键，擦拭一番后放在办公桌上，以便能随时看到它，然而桌上的书啊线啊很快把桌子占满了，而我的GBA自然也很难再出现在我的视线中，以至于在每天为电脑、PSP和NDSL环绕的日子里，我几乎忽视了它的存在。深圳一如既往的热让我很快忘掉了过去，而忙碌的工作更让我无暇去再想其他。这里虽然没有因为方言而感到异乡异客的孤独，但快节奏的主旋律使整座城市都像个高速运作的公司，让人完全没有家的归属感。习惯了忙碌却早已惰于思考的我，只有在夜深人静时，才会偶尔地想起些过去的片段，而在成堆的书中找到被遗忘许久的GBA的同时，也重拾

本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。

起了很多几乎忘却的往事。过去的永远成为过去，今天的一切也将随着时间成为的记忆中的碎片，回忆过去固然没有什么意义，但这些看似琐屑的、鸡毛蒜皮的点点往事，却足以让身处异乡的自己感觉到一些久违的温馨，仅仅这些，也就足够了。



全家欢 NDS和我的家人们

文 雨中行工作室 海贼王子

掌机是用来做什么的？如果在很多年前谁这样问，必然会被人当作无事生非而嘲笑一番。因为那时候的掌机就是用来打游戏的，不论是黑白分明的GBP，还是五彩斑斓的GBC，随时随地带来的快感甚至让画面美轮美奂的家用机相形见绌。而因为被用来玩游戏，掌机也不免被认为是小孩子的玩意、个人化的东西——掌机自然而然成为私有物品，除了被弟弟妹妹们拿着玩玩也再无他人理会了。

可是时代在变，伴随外接设备的日益普及，第三方软件也与日俱增，音乐图书等实用软件的诞生更是让掌机一夜之间变得神通广大。而当拥有两个屏幕、触摸功能以及貌似文曲星外型的NDS登场时，日渐成熟第三方软件更使NDS顺理成章地成为了一台“多媒体掌上娱乐系统”。

笔者于去年10月底购入NDS，如今粗粗一算，已经购入正好一年了，这一年里NDS不仅仅给我一个人带来了游戏的乐趣，也给我身边的人带来了不小的快乐，下面就给大家讲述一下NDS带给笔者一家的快乐。

爸的棋牌对手

因为老爸的职业关系，经常在忙得不可开交之后迎来悠长的假期，而这漫长的时间对他来说，除了享受，更多的是百无聊赖。老爸不上网，他嫌打字麻烦，因为他拼音不好。于是我让他上网玩QQ游戏，可是他的牌技棋艺实在让人无法恭维，几乎每战必败，也只好作罢。为了让他不至于整日无所事事，我便给NDS装载了FC模拟器和大量棋牌游戏。

这下他算是真的乐在其中了，尤其是FC上的《中国象棋》这个游戏，一有空闲就拿起NDS和电脑厮杀，当然了，最低难度他能把对手杀得片甲不留，中等难度能和对方僵持着不相上下、互有胜负，而一旦轮到高级难度便会原形毕露，被电脑打得体无完肤。

除了FC上许多有趣的棋牌游戏之外，厂商也依照NDS的机能开发了不少妙趣横生的桌面休闲游戏，从最初以将棋，花札等为主的日式棋牌游戏合集，到如今麻将、扑克牌、飞镖、保龄球等无所不包的休闲游戏大合集，无一不令老爸沉迷其中，看着老爸的热乎劲，我都有些被感染。比如前段时间发售的《家庭游戏俱乐部》，就包含了很多如今已经快被我们遗忘的传统游戏，连小时候笔者学了很久也没学会的跳棋都有。总而言之，作为一个毫无怨言的棋牌对手，NDS在老爸心目中的表现绝对堪称完美，我想老爸这次对掌机的痴迷，绝对是更胜于当年玩《俄罗斯方块》的专注。

老妈的图书馆和放映厅

图书馆和放映厅，这两个扩展功能是最为我所推崇的，毕竟它大大方便了拥有者在游戏以外的生活。说回家人，一直以来，我都不知道老妈有什么个人爱好，除了偶尔看看《故事会》一类解闷



诺梅杂志&3DM-SMV

的杂志报纸之外，也就是偶尔看一些略带煽情的电视连续剧。我从网络上寻找了许许多多短小精悍的小故事，然后将装载了这些小故事的NDS给老妈奉上。这下乐得老妈合不拢嘴了，整天左手拿着NDS右手握着笔，在NDS上面点点画画地阅读文章，一副煞有介事的模样。看着老妈这么开心，我也打心眼里高兴，于是趁热打铁，找来了当初老妈因为播放时间太晚而错过的韩剧，这下老妈对NDS更是寸步不离了，以致于我不得不停下玩得正起劲的《新超级马里奥兄弟》，让NDS成为老妈的私人物品，待她把NDS还给我时，我才发现她误删了游戏存档……

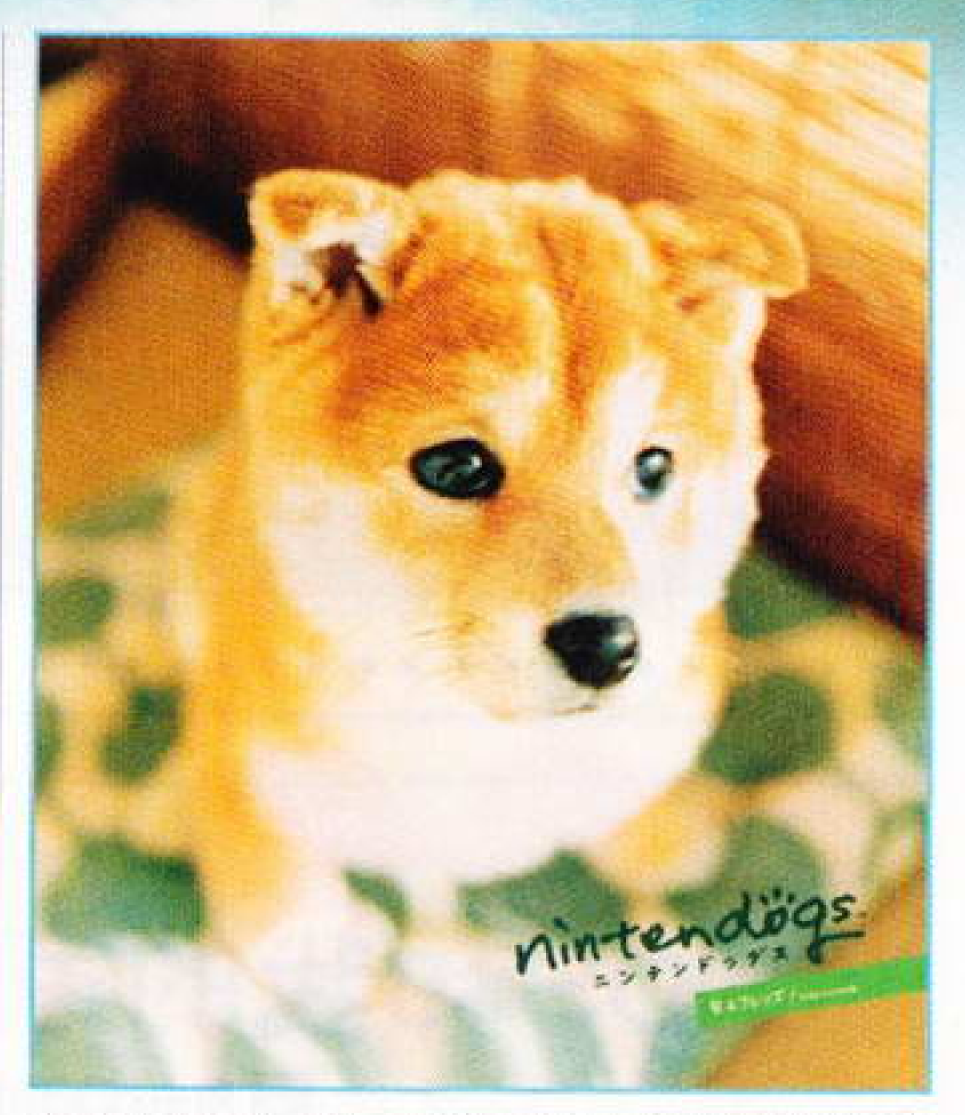
男女老幼的宠物屋

奶奶向来反对我玩游戏，迄今为止还将游戏机视作洪水猛兽，自打我玩掌机起，只要被老人家看到就要教训一番，这样的局面持续到《任天狗》的出现为止。事情发生在去年年底，我花150元从外地邮购了二手的《任天狗》卡带，收到游戏那天奶奶正好在家。《任天狗》的魅力当时已经人尽皆知，于是我故意坐在奶奶身旁，而后正大光明地在奶奶面前拿出NDS，悠哉悠哉地插入游戏卡、打开电源。奶奶对我突如其来的行为显得有些不知所措，显然不知道我葫芦里卖的是什么药。我随便选了一只狗狗，拿到奶奶眼前，然后说："奶奶，给它起个啥名字好啊？"

一只活蹦乱跳的吉娃娃跃然屏幕之上，奶奶一言不发，我只好把触控笔递过去，让奶奶逗逗它，奶奶故意做出爱搭不理的样子来，我只好自己动手，使出浑身解数逗狗狗，狗狗也非常配合，第一次见面便对我言听计从，在屏幕上做出各式各样讨巧的动作。我开始喊着口令让狗狗给奶奶表演，奶奶睁大眼睛看着游戏机里的狗狗在我的指挥下上窜下跳，然后情不自禁地伸手摸了摸NDS的触摸屏……晚上，奶奶兴致勃勃地对老爸讲述着今天发生的事情，对小狗的表现赞不绝口——从我记事起，已经很少见到奶奶如此兴奋了。

表弟表妹对小狗的痴迷更到了废寝忘食的地





步，自从玩了一次后，便每个周末都嚷嚷着要来我家。每次，年纪稍大、个头却稍小的表弟为了率先和狗狗亲密接触，总是在暗地里偷偷使坏，把小表妹欺负得哇哇大哭，大人们闻声后便迅速赶来，结局自然是表妹一个人开开心心地和狗狗玩耍，而表弟被罚站不许吃饭……

说起来，《任天狗》的魅力确实无可抵挡，我自己对这个游戏感情并不深，买来纯粹为了赶时髦，但是却给周围的老小带来了无限乐趣。每次把NDS带到学校后，只要一插上《任天狗》的卡带，便会惨遭各路女生的哄抢，看着女生们被狗狗逗得乐不可支，我真的怀疑那也许不是一台游戏机，而是一个充满生机的宠物小屋。

一年寄语

一年的时间真的是转瞬即逝，我还记得去年这个时候，为了凑钱邮购NDS而奔波于银行的取款机前，后来不小心少汇了10元，被苛刻的邮购商人责令补上，而补这10元所需要花费的费用就要10元……经过千辛万苦收到机器后，又为了卡带的问题一筹莫展，亏得在网友的帮助下，才摆脱了无卡可玩的困境。再想起来为了玩正版卡带而省吃俭用，在论坛里四处淘二手卡带的日子，真的是辛苦中夹杂着幸福。

虽然NDSL的出现使得NDS已经成为了稍显落伍的机器，但是相信还是有很多朋友依旧是NDS的忠实拥趸吧。也许终究有一天我的NDS也会被NDSL取代，但是，我仍然感谢一年来NDS为我乃至我身边所有人带来的乐趣。

本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。



MGS粉丝们期待以久的“《MGS》系列”新作终于与大家见面了，本作的意义想必也不用多说了，标新立异的游戏玩法已经让饼干深入其中无法自拔。虽然从PS2上转战到了PSP平台上，但游戏依旧保持高素质，国外各大游戏网站纷纷打出了9分以上的高分，也足以见证本作的无穷魅力。



PSP 潜龙谍影 掌上行动
Metal Gear Solid Portable Ops

◆Konami◆ACT◆2006年12月5日◆美版
◆1人◆192KB◆39.99美元
◆对应专用GPS定位仪◆推荐玩家年龄：17岁以上

VIDEO-CD 口袋光环 POCKETHALO 影像收录



METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

末日危机再度降临，Big Boss的传奇故事仍在上演！

游戏操作



话梅杂志&3DM-SMV

游戏系统

伪装状态



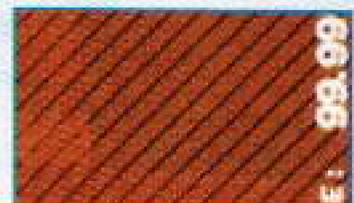
当使用与该地区敌兵相同兵种的队员进行潜入时，画面左上角会显示一个蜥蜴图案的蓝色图标，这表示目前敌兵对己方人员没有防备，只管大摇大摆地进入。不过也不要做出奇怪动作，翻滚、举枪等都会立刻被敌人识破。

警报状态



如果直接被敌人发现的话，就会立刻触动警报，增援的敌人会从四面八方向你包围过来，在这种状态下还是赶紧躲远点，找个安全的地方躲起来，等待一段时间过后就会解除。

警戒状态



如果被敌人发现踪迹，但是又无法确认你的确切位置，敌兵就会呼叫附近援兵一起在附近区域进行联合搜捕，如果再次被敌人发现就会再次进入警报状态。

搜索状态

一旦被敌兵发现可疑情况，或是警戒状态消除之后就会进入搜索状态，在这个状态下敌兵会提高警惕，并对附近区域进行搜索，但是不会呼叫增援，如果你再次被敌人发现就会再次触发警报。

声波雷达

声波雷达是本作新增的系统，取代了系列中曾出现过的平面雷达和声纳雷达。声波雷达主要靠内外两层声波以及颜色来表示战场情况，外圈的声波代表敌人行动时发出的声响，内圈的声波代表己方行动时所发出的声响，双方行动时会以声波震荡的方式体现出来，如果两层震荡波互相交叠，波动非常激烈的话，就说明已经被敌人发现。波形颜色则显示敌人的大概距离：无色为很远，不用担心；蓝色就说明附近有情况，敌人会对你发出的声音以及踪迹做出反应；红色就很危险了，你很可能已经处于敌人的视野范围内，一旦被敌人发现就会立刻触发警报。

CQC

CQC(Close Quarters Combat，近身格斗技)系统源自三代，在三代中CQC在攻关过程中发挥了巨大作用。本作虽然因为PSP键位的原因而导致操作上有所简化和变更，利用CQC进行割喉等招数也取消了，但CQC系统还算是比较完整地保留了下来。下面就详细地解析一下本作中CQC的使用方法。

潜行：按住△键前进便能进入潜行状态，以这种方式行动时不会发出脚步声，是从背后悄悄接近敌人的惟一办法，在敌人身后按L或R键可以令敌人投降。

挟持：潜行到敌人身后时，按□键可将敌人从背后挟持，这时敌人的动作完全被你控制，无法动弹。

较劲：如果从正面袭击敌人时，按□键即进入与敌人的较劲状态，在这个状态下如果不做任何动作，很快就会被敌人挣脱开，敌人会逃跑或者对你展开反击。

猛摔：在较劲状态下，立刻再次按下□键与任意方向键，将用很大的力气将敌人摔倒在地上，敌人将暂时失去行动能力并可能进入昏迷状态。

破防：在较劲状态下，立刻再次按下□键，即可将敌人推开，敌人暂时失去防御能力，这时便可以从背后将敌人挟持。

勒晕：在挟持状态下，连点□键即可将敌人勒晕，之后即使松开敌人，敌人也会因为昏迷而倒在地上，没有任何行动能力。

摔投：在挟持状态下，再次按下□键与前或后方向键，则会将敌人往前或者往后轻摔，这时立刻按L或R键可以令敌人投降，这种状态下的敌兵不会反抗。

肉盾：在挟持状态下，按住R键可将敌人作为肉盾，而自身进入主视点射击状态，其他在你正面的敌人将不会对你展开攻击，这时可以用□键开枪射击敌人。

逼问：在挟持状态下，按住L键可将小刀架在敌人脖子上对他展开逼问，有时候会从敌人嘴里问出有用的情报，这也是游戏中经常要使用的招数。

拖拽：在挟持状态下，推动任意方向即可拖拽敌人到任意地方，如果敌人在中途想挣脱开来，再次按下□键便可令其老实一点。

话梅杂志&3DM-SMV

猛摔 较劲 破防

潜行 挟持 摔投

拖拽 逼问 肉盾 勒晕

注意事项

1.装备不具有CQC功能的武器时无法做出CQC动作。
2.猛摔动作在EASY难度下可以立刻令敌人昏迷，而其他难度摔两下都不一定会使敌人昏迷。
3.因猛摔而导致昏迷的敌人为六颗星，而勒晕的敌人则只有三颗星，两者清醒的时间不一样。
4.如果潜行过去举枪让敌人投降而不再做任何后续动作，敌人在一定时间后会伺机反击。如果是将敌人摔倒再举枪让敌人投降，敌人则会乖乖地趴在地上任你摆布。
5.敌人举手投降后，用枪对准敌人的要害，敌人便会扭起屁股并抖出一些有用的道具，简单难度下可以抖出4件道具。如果是趴在地上的敌人，则对他身边地面开上一枪，他也会乖乖地扭起屁股。

界面简介

人物的体力分为两个部分，体力槽和耐力槽，左边较粗的部分是体力槽，右边较细的部分是耐力槽。在普通状态下，耐力槽会因为饥饿而不断衰减，如果耐力槽过低会影响射击的准确度，耐力槽能通过食用军粮(Rations)来补充，或者在简报界面中使用等待(WAIT)命令来恢复；而体力槽必须使用药物(Medical Kit)来恢复。如果受到敌人的攻击，体力槽和耐力槽都会受到不同程度的损伤，而一旦体力或者耐力降为零，人物就会死亡。同时，在BOSS战的时候，敌方BOSS也会同时拥有体力槽和耐力槽，如果不想杀人，那么可以使用MK22之类的麻醉型武器消耗BOSS们的耐力槽即可。

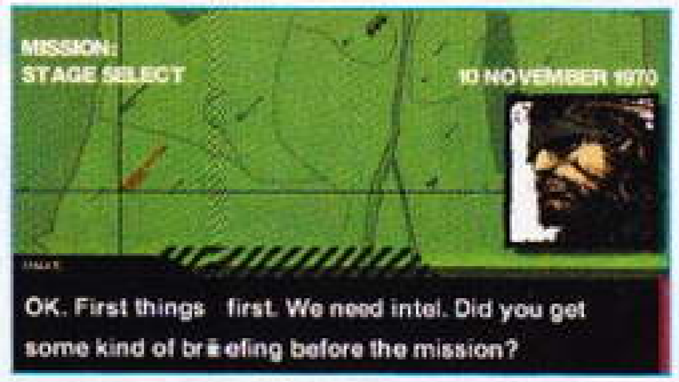


▲右下角显示你目前武器弹夹内子弹数量、以及目前的弹药量和最大携带量

话梅杂志&3DM-SMV

简报界面

由于本作采用了“任务制”的方式来推动故事的发展，而该界面是玩家经常要使用到的，所以下面就将该界面中的各个项目详细说明一下。（在简报界面中按×键调出菜单，按○键确认）





任　务(MISSION)

选择不同的任务地点执行任务。（任务模式详解请见后）



报　告(REPORT)

查看间谍小组获取的情报，主要都是主线和分支任务的情报。查看相关报告后便可以开启分支任务。



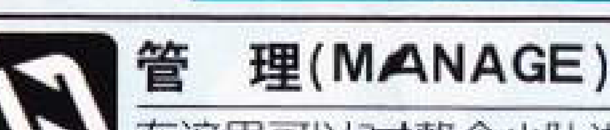
征　兵(RECRUIT)

使用三种方式征募新兵：1.AP点接入，只要找到Wi-Fi的信号即可搜索到新兵，找到信号后连点○键加强信号，达到要求后即随机获得一名新兵，每个AP点只能招募一次；2.GPS搜索，利用PSP专用的GPS装置在全球进行搜索，目前只能在有GPS信号的地方使用，国内暂时无法使用；3.输入密码，输入特定的密码获得特殊人物，目前已经公布了部分密码



系　统(SYSTEM)

存储进度，调整键位以及回到游戏主菜单。



管　理(MANAGE)

在这里可以对整个小队进行管理，为不同的小队和小组配置队员，并且可以配置队员们身上的装备。（管理模式详解请见后）



状　态(STATUS)

显示玩家目前拥有队员数量、关押囚犯数量、技术等级以及医疗等级，并且还可以分别查看目前所拥有的武器和道具。



对　战(MATCH)

使用当前的队伍立刻进入与其他玩家的对战模式，Adhoc为本地联机对战，后两项则需要无线网络的接入。



等　待(WAIT)

使用一次即可让时间流逝12小时，作用是可以回复队员们的体力和耐力。要注意每轮只能连续使用三次。

管理模式

本作新加入了“队员招募”系统，也就是所谓的“拉人入伙”的系统。在管理模式下，可以根据队员的技能特点来分配到不同的小组中，并且可以整理和配置每个人的装备。整个队伍包括Snake在内最多只能容纳100人，所以如何有效地利用每个人的特长将对游戏产生很大的影响。


▲在这个界面的右上角一排白色图标分别表示不同的组别。

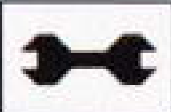


潜入组(SNAKEING UNIT)

潜入组是执行任务的主力部队，这个组又分四个小队，每个小队可以配备四名队员。每个小队的配置还可以拿到网上进行对战，如何能搭配出战斗力最强悍的小组将是玩家们研究的话题。

间谍组(SPY UNIT)

拥有间谍特长的队员将被安排到这个小组中，这个小组的队员分配方式是根据地区划分的，每个地区可以配置四名间谍，根据个人侦察能力的不同，每个地区所获得的情报也将有所不同。



技术组(TECHNICAL UNIT)

拥有技术特长的队员将被安排到这个小组中，该小组最多可安排八名队员，技术级别是与每个队员的技术能力息息相关的，技术越高，每次任务完之后所提供的弹药道具就越多，有时候还会研制出一些稀有装备，例如防弹衣。

话梅杂志&3DM-SMV

医疗组(MEDICAL UNIT)

拥有医疗特长的队员将被安排到这个小组中，该小组最多可安排八名队员，医疗级别是与每个队员的技术能力息息相关的，技术越高，未执行任务的队员体力恢复就越快，同时医疗药品的生产速度就越快。

自由组(INDEPENDENT UNIT)

闲杂人员就会被分配到这里，可以把这个小组叫做“废柴组”，因为他们实在没什么特殊能力。但有时候实在没人用的时候就拉出去送死好了。

新兵组(ROOKIES UNIT)

刚刚被说服的队员会自动分配到这个组，当得到有新队员归降的提示后，就可以在这个组找到这名新队员，然后根据他的能力分配到不同的组里去。

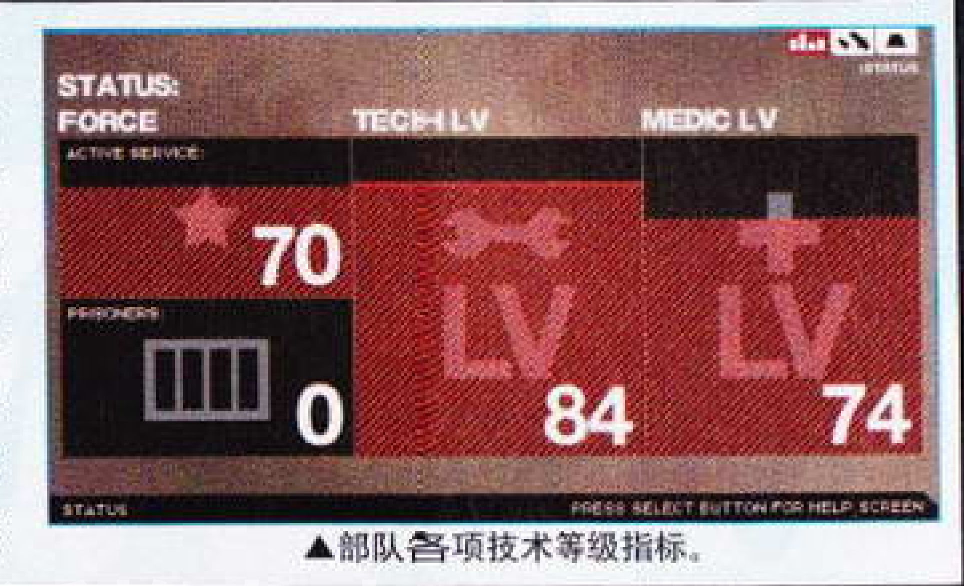
囚犯组(PRISONERS UNIT)

刚刚招募(或者说抓来的)的新兵不一定会立刻成为你的队员。一般都要关押一段时间后才会归降于你，而能否尽快劝降则取决于你的队伍中有没有拥有“政客”能力的队员，无论这名队员在哪个组都可以发挥作用。

在管理界面中，方向键上下负责选择队员，左右切换不同组别。按□键选取当前队员，移动到相应的组之后再按□键进行分配，而按○键则可以查看队员的装备和能力。EQUIPMENT是队员的装备，每个队员可以随身携带四个道具，按○键可以为队员更换道具。CAREER则是队员拥有的特殊能力，而特殊能力又分军阶和能力两种，当你使用队员代替Snake进行伪装潜入的时候，如果你的队员比敌兵的军阶低，就会被直接识破，即使是相同军阶，如果在敌人面前站立太久也会引起怀疑，并且无论什么军阶如果你做出可疑动作也会立刻引起敌人怀疑。而关于特殊能力请参看下表。

名称	译名	能力	适用组
ATHLETE	运动员	奔跑速度比普通士兵快	潜入组
QUARTERBACK	四分卫	投掷武器可以扔得更远	潜入组
ARTIST	艺术家	对色情杂志有免疫力	潜入组
SCOUT	侦察兵	潜行速度比普通士兵快	潜入组
RESCUER	救助者	拖拽速度比普通士兵快	潜入组
GAMBLER	赌徒	攻击时可给予(被攻击时则承受)更大的伤害	潜入组
DELIVERMAN	送货人	捡到多余道具可直接送回卡车	潜入组
SURVEYOR	测量员	地图情报侦测更加细致	间谍组
SPY	间谍	降低该地区敌人体力	间谍组
ARMS DEALER	军火商	提高该地区武器火力	间谍组
ARMS SPECIALIST	武器专家	提升武器携弹量上限	技术组
ELITE ENGINEER	精英工程师	极大提高武器和弹药研发速度	技术组
ENGINEER	工程师	提高武器和弹药研发速度	技术组
CHEMIST	药剂师	提高药物研发速度	医疗组
DOCTOR	医生	提高队员体力回复速度	医疗组
NUTRITIONIST	营养学家	提高队员耐力回复速度	医疗组
POLITICIAN	政治家	提高说服囚犯速度	任意组

在这个界面中按△键打开菜单对队员进行操作：更换装备(EQUIPMENT CHANGE)，与按○键作用一样；使用道具(USE ITEM)，立刻使用道具；更改名字(RENAME)，根据你的喜好为队员改名；解雇队员(COMRADE DISCHARGE)，解雇无用的队员；交易队员(TRADE)，与其他玩家互相交换队员；睡眠交易(SLEEP MODE)，将队员置于可交易状



▲部队各项技术等级指标。

话梅杂志&3DM-SMV

态，但是PSP机器必须处于休眠状态。

在队员头像下面是他们的名字(NAME)，顺着往右边分别是体力(LIFE)、耐力(STMN)、感知力(SNS，即影响到地图中蓝色圆圈的能力)。接下来的一系列图标则表示各种特殊技能，每个技能分C、B、A、S四个等级，等级越高，能力越高，从而影响整体队伍的能力，它们从左至右分别是：手枪/机枪/突击步枪/霰弹枪/狙击步枪/重型武器/CQC/投掷武器/陷阱/技术能力/医疗能力，其中与武器有关的能力影响到队员们使用该武器的准确度；CQC能力不同等级会限制该人物使用CQC的能力，S级为可以使用所有CQC技能，A级为无法使用与"摔"有关的CQC技能，B级为无法从正面对敌人施展CQC技能，C级则无法使用任何CQC技能；"陷阱"能力是指该人物摆放炸弹或者色情杂志的速度；技术能力和医疗能力则需要分配在相应的组里面才会发生作用。



▲技术等级达到99以后便能拥有能使你隐身的装置。

任务模式

任务模式是游戏的主要模式，进入任务模式之后，首先要选择任务地点，之后再选择执行任务的队伍，然后就可以投入到实际任务中去了。

在执行任务过程中，按下START键进入任务菜单画面，画面的右边是地图，地图上的白色箭头是自身所在的位置；蓝色圆圈为角色们的视野范围，只有在这个范围内的目标才会显示在地图上；红色圆点即为敌人的位置，仔细看红点上还有黑点即表示敌人面朝的方向；"×"标记为本次任务的目标，有时候如果没有看见目标则需要按△键切换一下地图的楼层，有些任务的目标可能在不同的楼层上(参看地图上方台阶图标)；地图最上方一个类似耳朵的图标表示目前该地区的间谍活动程度，一级为获知户外情报，二级为获知所有户外户内情报，三级为获知该地图中所有的情报。



地图右边的菜单从上至下分别为：更换队员(MEMBER CHANGE)，更换附近的队员来执行任务，而自己则隐藏在附近；撤销任务(ABORT MISSION)，取消执行当前任务，回到简报界面；重开任务(RESTART MISSION)，重新开始执行当前任务；键位调整(KEY CONFIG)，调整键位设定；系统调整(OPTION)，对系统设置进行调整，例如开关字幕等等。



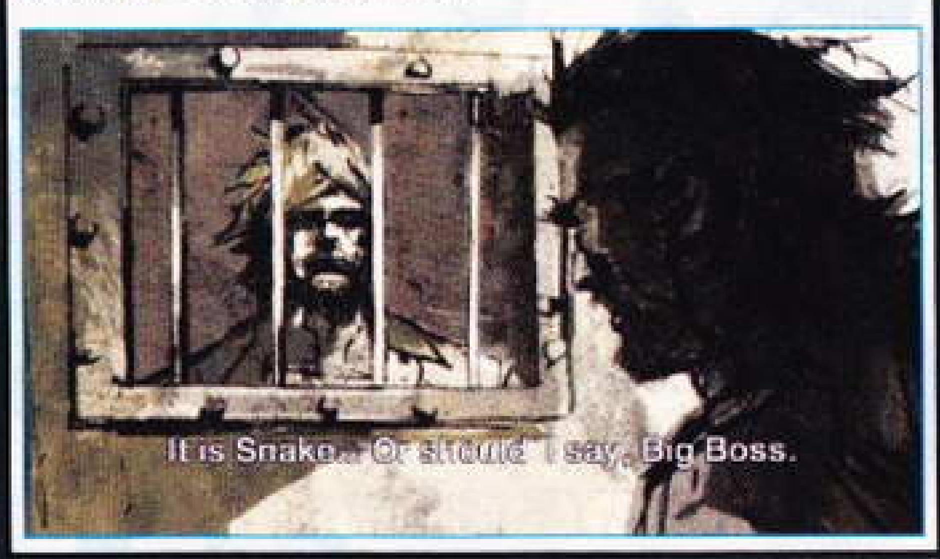
其中要重点说明的便是更换队员(MEMBER CHANGE)的选项，大家知道在游戏中招募同伴需要把敌人打晕或是劫持到卡车那才行，但是如果离卡车比较远的话，那搬运的效率会非常低，所以就需要利用同伴来帮忙。只要把晕倒的敌人搬运到队友所隐藏的箱子边，然后打开通讯器按↓选择第二项就能直接把晕倒的敌人给送回卡车上，并且还支持复数敌人的运送，非常方便，在游戏中一定活用这个技巧来"运人"哦。

话梅杂志&3DM-SMV

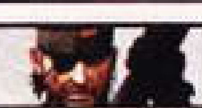
主线流程攻略

本篇攻略中只详细叙述了与主线故事相关的任务，任务与任务在时间上并没有严格的限制，某些任务需要派遣间谍进行实地调查后发回报告才能进行，空闲时间内就可以用来完成分支任务。玩家可以随时停止主线任务而去完成那些数量庞大的分支任务，这一点也不会影响主线剧情的推进。主线任务在地图上会以一个闪烁大红点表示。每个任务在得到相关的报告之后，在该地区按下START键查看地图时，会以"×"标明目的地或者需要拿取的关键道具。

剧情 作为整个"《潜龙谍影》系列"整个故事剧情的补充。本作故事开始于1970年11月，也就是《潜龙谍影3 食蛇者》故事的六年以后，Naked Snake(Big Boss)当时已经脱离原先的FOX部队，但却因为叛国罪而被监禁。Snake在监狱中结识了Roy Campbell，这名隶属于绿色贝雷帽的军人……



PRISON



在牢房里转悠片刻后便会自动触发剧情，剧情过后从床下的通道爬到另一个牢房，获得装备后，Campbell会教Snake一些基本操作。出门左边有个敌兵，可以不理会他直接进入对面的红门。从左边电子门下直接爬过去，解决掉门口的敌兵后往右前进，上坡后右边的屋子里还有一名敌兵，解决掉他们后到达指定地点即可。

剧情 率先逃出监狱的Snake潜入了附近的一处敌军基地，在找到通讯机后联络到了ParaMedic和Sigint，Snake从他们口中得知FOX部队已经发生叛乱，而自己的上司Major Zero也因叛国罪而被五角大楼给逮捕了，情况非常混乱复杂。Snake决定先返回监狱救出Campbell后一起来平息这次事件。救出Campbell后两人便决定去附近一处苏联的前线巡逻基地内找些有用的信息。

SOVIET PATROL BASE

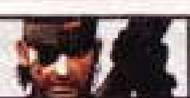
这个地区分两个部分进行。

第一次在这里，去指定地点拿取机密文件，路上的敌兵对你没什么威胁，都可以在远距离让他们好好睡觉。

剧情 Campbell在获得这份机密文件后发现了这些叛乱者正在开发的新武器的资料，虽然没谈到内容，但是Campbell还是很担心这件事。由于目前光靠Snake是无法顺利完成任务的，Campbell便灵机一动提出了一个大胆的计划，那就是让Snake冒险潜入敌军基地说服一些敌方士兵，让这些士兵来帮忙完成任务。在临出发前，Campbell告诉了Snake敌军的最高司令官名叫Gene，是个很强的家伙。

对话过后再次回到这里，将遇到的第一名敌兵弄晕后拖到卡车后面即可。(注意千万不要杀死他。)完成任务后在系统的"MANAGE"菜单中将这名敌兵编入Snake的队伍中。

COMM BASE



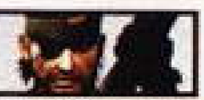
任务开始的时候，打开菜单选择"MEMBER CHANGE(队员更替)"命令，使用刚才说服的敌兵JONATHAN来进行任务可以会异常轻松。JONATHAN在跑动时是不会引起其他敌兵注意的，但是如果做出翻滚、开门、格斗动作或者在其他敌兵面前站立太久会被引起怀疑。直接进入屋内来到电台前完成本关任务。(在以后的关卡中，会有很多任务需要用到这种利用说服的敌兵伪装潜入以降低攻关的难度，玩家可自行把握。)



适搭杂志&3DM-SMV

剧 情 部队中有好多人都貌似得了疟疾，部队里目前需要一批治疗疟疾的药物。这时有一名士兵向Snake提议采取军医ParaMedic的建议，那就是前往附近的一家医院，去那里找一些药。（找药的时别忘了顺便招募些精通医学的人）

HOSPITAL

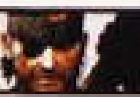


利用JONATHAN可以明目张胆地“潜入”，但是不要在敌人面前开门进屋，另外也不要被医院内的医生看见，否则会引起警报。指定地点在北方大楼的二楼(2F)。



剧 情 Snake并没有在医院找到治疗疟疾的药，不过从办公室中的日志中得知药和医学设备都被运到了医院北部的实验基地了。跟踪敌军将领们乘坐的直升机找到这个实验室并潜入进去。

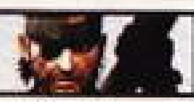
RESEARCH LAB



顺着路一直走到尽头，将守卫的敌兵清理掉之后可以直接从箱子爬上去，将白大褂弄晕之后，从左边的斜坡上去即可来到指定地点(2F)。剧情过后指定地点变更，进入到实验所内部即可。

剧 情 由于得到了大批的药品补给，包括Campbell在内的部队人员都基本摆脱了疟疾的困扰，整支部队的战斗力得以保存。不过现在整支队伍缺乏对这个区域的熟悉情况。这时有一名士兵献计，认为现在部队里大部分人都无所事事，无法有效地投入到战斗中去。所以建议在每个地区派几名有能力的人员长期在那里进行侦察，做一下内应。Snake当即认为这是条好建议，并赋予实施。

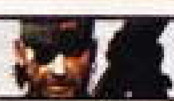
SUPPLY DEPOT



进入这个地区之前需要在这里安排间谍，等到间谍回复报告后读取一下报告即可开始这个任务。任务很简单，到达地图上“×”处即可。

剧 情 根据刚才获得的地图，了解到敌人物资补给物路线的情况。由于敌军经常会在海港与补给仓库之间来回行动，所以现在迫切需要知道海港以及补给仓库的情况。由于通往海港必须经过一座桥，但现在那里有重兵把守，几乎没可能冲关。但是不管怎么样，还是要先去大桥那里侦察下情况。

RAIL BRIDGE



这里不必理会敌人，操作JONATHAN直接跑到“×”点即可。完成这个任务之后，需要在TOWN安置一名间谍，并等待他的报告开启TOWN的任务。

剧 情 来到大桥发现敌军把两辆卡车堵在了大桥上，光靠潜入是不大可能的，如果强行冲关的话，现在人手也不够。所以需要找一个能疏散他们注意力的方法，比如制造一些混乱。现在就找敌人防守比较薄弱的地方下手吧。对了，别忘了顺便带上TNT。

TOWN



从这里开始有连续的爆破任务，如果之前没有取得过TNT炸弹的话，可以先去SUPPLY DEPOT拿取一些，TNT炸弹在SUPPLY DEPOT西边的房屋中。去三处“×”处(其实就是三辆卡车的位置)需要安装炸弹，由于只能安装一颗引爆一颗，所以在安装完之后一定跑远点再引爆，再等警戒时间过去后安装剩下的炸弹，全部引爆后完成任务 。（可选任务：除了引爆TOWN的炸弹外，还可以在RESEARCH LAB、

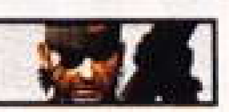


SUPPLY DEPOT、SOVIET PATROL BASE三处地区安置间谍来获得情报，然后在这三个地区的“×”处引爆炸弹，这样可以使得接下来RAIL BRIDGE任务稍微容易一些。）

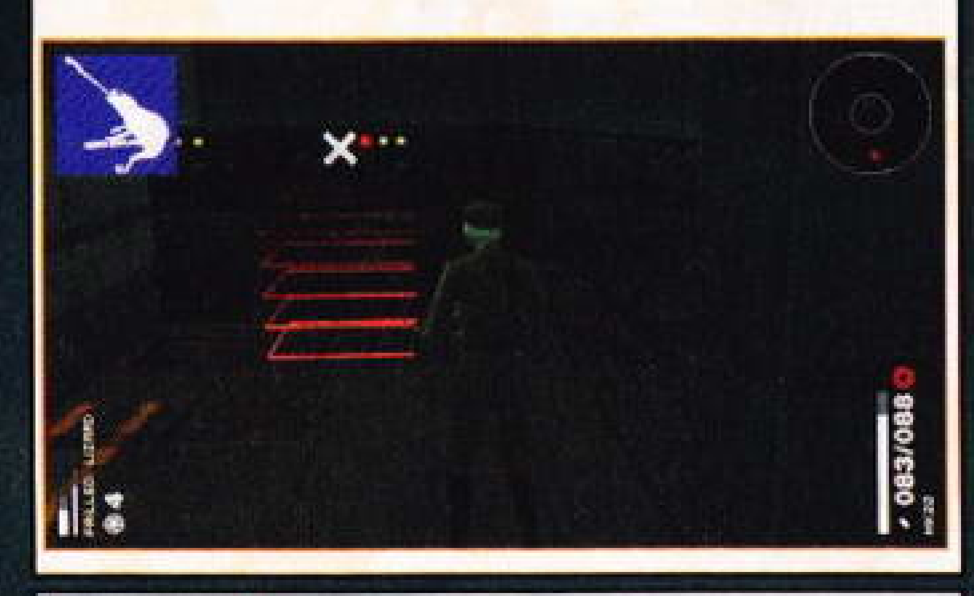
话梅杂志@3DM CMV

剧 情 由于Snake的一系列破坏活动，使得大桥上的兵力几乎全部都转移了，这下可以顺利通过大桥了。

RAIL BRIDGE

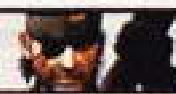


如果你完成了上面的可选任务，那么这个时候桥上就几乎没有敌兵巡逻了，直接跑到指定地点即可。



剧 情 Snake收到一名女间谍的线报，说某样重要的东西可能存放在海港，但愿这些东西能帮助Snake他们平息FOX部队的叛乱。时间紧急，现在就出发去海港吧，就算是陷阱也还是要去搜索下。

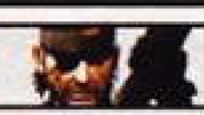
HARBOR



海港外有三名敌兵，过桥后屋子里还有一人，清理掉他们后进入货轮内部，从楼梯下去出发剧情。一名造型怪异的人和一名苏联军官发生了争吵。剧情过后继续前进会有提示，根据提示来到被白色帆布覆盖的集装箱前即可。完成任务后在SECURITY BASE安置一名间谍。

剧 情 在船舱里有个自称是"幽灵"的家伙联系上了Snake。告诉了Snake一大堆关于新型Metal Gear的相关信息。从"幽灵"那了解到Metal Gear如果不装备核武器就是废铁一堆，所以眼下要紧的事是找到核弹头仓库。附近好多区域都没有进行侦察，所以要多派点间谍进入侦察一下。

SECURITY BASE



在该地派入间谍后就能收到报告并进入该地区，在地图东边的建筑内二楼（2F）拿取机密文件。

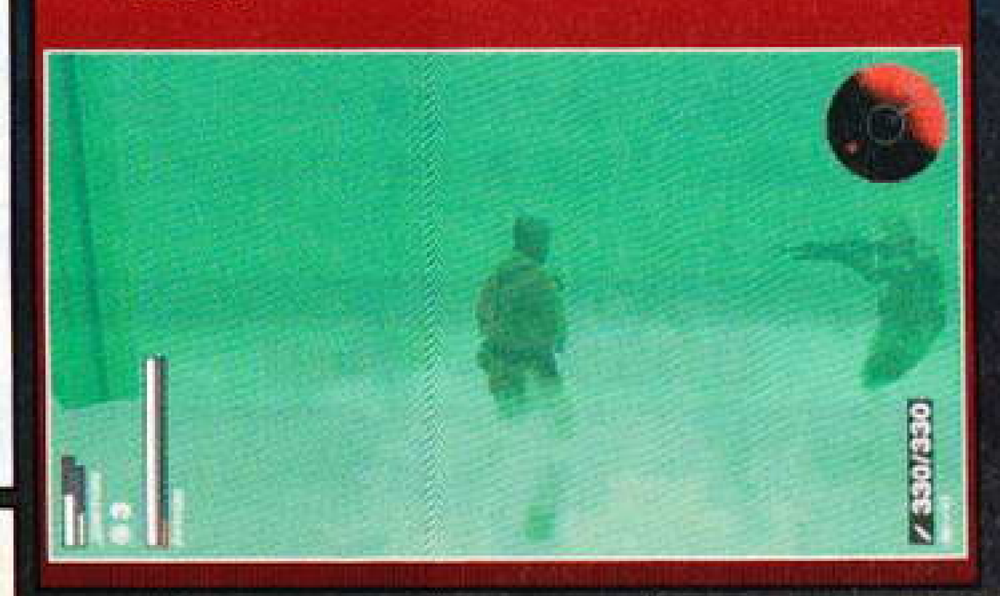
剧 情 Snake带回的是一张核弹头仓库的地图。为了阻止叛军首领Gene使用Metal Gear，必须阻止核弹头转移到仓库以外的地方。由于得到间谍情报，得知敌人将用载货电梯运送弹头，所以眼下的工作就是去破坏供应电源的动力设备。赶快行动吧！敌人的运输部队已经到位了。

WARHEAD STORAGE

如果之前说服过女军官，这一关会轻松许多，如果没有，则可以将这一关第一个女军官抓住拖回到卡车后，选择"ABORT MISSION(放弃任务)"，然后等待这名女军官成为我方队员，之后再继续任务。从通道下去之后，一楼放货物的地方有看不见的红外线，注意躲避。从二楼的门进入，通过通道来到地下一层(B1)，在"×"处安装好TNT。接着发生剧情，剧情过后开始第一个BOSS战。

BOSS战：Python

派森的攻击方式主要有两种，远身时会用手中的机枪进行扫射，近身时会喷出冻气阻止Snake使用CQC。由于场地充满了冷气雾，导致能见度很低。当他用机枪攻击的时候躲在柱子后面即可，等他换弹的时候用L键锁定他之后攻击。等消耗他一半体力之后，他会用冷冻硫弹攻击，受创后会导致武器被冻住无法使用，这时在场地内有一处类似发电机组的红色物体，在它附近走动即可让武器解冻。（这里是否杀死派森会有两段不同的剧情动画，但是对后面的游戏没有影响）这个部分结束后，在WARHEAD STORAGE安置间谍，获得情报后开启下一个任务。



剧 情 由于Python的冷气导致引爆失败，敌人已经完成了弹头的输送。下一步继续考虑阻止发射的计划。看来剩下惟一的办法就是破坏Metal Gear本身。与弹头相比，Metal Gear本身就比较笨拙，目标比较大，能存放它的地

话梅杂志&3DM-SMV

方或许只有高级官员或者维修人员。听“幽灵”说有一名政府官员参与了Metal Gear的运输活动，而那人目前可能就在飞机场内。安置间谍来找出飞机场的位置先。

AIRPORT

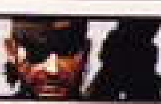


进入机场大楼后上楼，从三楼下去绕到后方的机场塔台，在机场塔台顶端(3F)有一名穿着西服的官员，从背后摸过去挟持住他，按L键拷问他即可完成任务。(不要把他拖回卡车，不在进行特殊角色收集时会导致这些任务无法完成。)



剧情 据“幽灵”说我们正在追查的Metal Gear中的武器具有洲际弹道发射的能力。有报告说装有核弹头的弹道导弹已经转移到了发射基地，虽然不能确定，但是也不能否认这条消息。而且那名高级官员已经说明弹头已经从飞机场转移出来了。

SILO INTRANCE



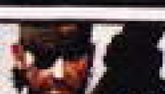
收获到情报之后，开始本次任务。这里有两条路可以走：一条是先去西边建筑的二楼去拿RPG-7，然后从塔楼下来再去北方的“×”处；如果不想拿RPG-7，就直接去“×”处准备开始BOSS战吧。(建议不用拿RPG-7，因为后期还可以拿到，不过如果想快点干掉BOSS倒是有些用处。)

BOSS战：Null

Null的攻击方式主要有两种，机枪射击和近身刀砍，如果你离他太远，他有可能很迅速地直接跳过来砍。所以最好与他保持一定的距离。如果想直接干掉他用什么武器都无所谓，如果想用MK22消耗他的耐力槽就得花点时间了。有个比较巧妙的办法，战斗一开始，就绕着这个房子和Null兜圈子，他是会傻傻地用机枪不断向你射击，在射击一段时间过后会换弹夹，趁这个时候过去射击他必中，反复几次后就可以将他的耐力槽消耗光了。

剧情 正在与Null激战正酣之时，Cunningham带领着手下突然出现在Snake面前，Snake体力不支被抓。不过传奇战士怎么可能这么容易就死呢，Campbell深信Snake不会轻易死去。安排间谍们去行动吧，想尽一切办法都要找出Snake的下落。

SILO ENTRANCE



在这个任务开始之前，先在TOWN地区安置一名间谍。由于Snake被抓走，所以要搜集情报获知他被囚禁在何处。在地图西南方有一处地下通道，内有一名军官站在那里，摸过去CQC逼问他即可套出情报完成任务。

剧情 间谍打探到Snake被囚禁在公馆，由于不知道公馆的确切位置，所以还是需要派间谍重新进行仔细侦察。间谍进行侦察后发现某些政府官员会经常去公馆，从他们口中可能会问出来些什么。

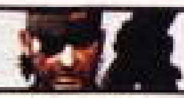
RAIL BRIDGE



地图就在大房间的最里面的角落，击晕门口的一名守卫后进门。要注意门内就有另外一名守卫，不要轻举妄动，小心干掉后即可入手地图。

剧情 由于已经获得公馆的坐标位置，Campbell便计划组织一次隐秘的营救活动，并且召集了所有战斗队员开始营救Snake的行动，发誓要救出Snake。

GUEST HOUSE



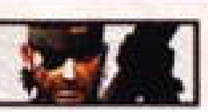
先把那个二层阳台处的那个敌兵干掉，然后从左边跳下去，从地图中间往西边走，



在一处狭窄的通道内走到尽头，打开左边的门，来到地下一层(B1)的“×”处即可救出Snake。

剧情 营救行动相当成功，Snake能安全回来是多么欢欣鼓舞的一件事，这些都要归功于Campbell的缜密计划和队员们的配合。现在还有个好消息就是，从Elisa那得知了Metal Gear的下落，它正处在PLANT。千万不能错过这次宝贵的突袭机会。

PLANT



剧情之后来到放置Metal Gear的地点，这一段没什么可说的，来到“×”处准备迎接BOSS战吧。

BOSS战：Metal Gear REXA

这个BOSS战分两个阶段，如果前期没有拿到RPG-7的话，在身后平台下的立柱后可以拿取。

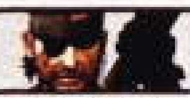
第一个阶段REXA尚可以飞行，主要攻击方式是机枪扫射以及发射导弹，往一个方向跑即可躲开机枪扫射和导弹，同时在它飞起来的时候，不要被他踩到了。等它攻击间隙的时候，用RPG-7轰响它的四条腿，无法站立的它即进入第二阶段。

第二阶段REXA只能依靠两侧的导弹发射装置移动，所以基本没有什么行动力。它的攻击方式依然是上面两种，但是威力增大了很多，所以依然要小心行事。两侧的导弹发射装置打开的时候是你攻击它的惟一机会，一般用RPG-7轰上两炮之后就赶紧跑开，不然被导弹打中也不是好玩的。当一侧的发射口被打成黑色的时候再攻击就不会对它造成伤害了，紧接着攻击另一侧吧，很快它就报废了。



剧情 从Gene的话中得知，刚才破坏的Metal Gear并不具备洲际弹道导弹的发射能力，它只是一部测试机器，名为RAXA。而Gene正准备发射真正的ICBMG，并且已经运送至火箭发射基地，更糟的是上面已经装备了核武器。不能再接受失败了，招集所有间谍在该区域进行搜索，定要找到火箭发射基地的位置。

RAVINE



必须先在SILO ENTRANCE和RAVINE安置好间谍，然后等到间谍发来情报后才能进入该地区，所以在等待的期间可以去做一些分支任务。收到情报后，先将山顶的两名军官干掉，然后走过木桥后往左走，中途有可能会遇到巨石挡路，虽然Campbell提示另寻新路，但实际上抓住山崖边爬过去即可。不久就能看到远处“×”地点，这个位置大概在地区东南方的角落(B1)。



剧情 由于火箭发射基地的大门是电子控制，所以依靠硬闯是进不去的，只有想办法切断那道门的电路才行。既然现在已经找到了变电站，那就进去寻找配电室的位置吧。

POWER SUBSTATION

这个关卡也分两个阶段，两次需要到达的“×”处也是相同的，巡逻敌兵的配置也基本一样，只不过任务开始的地点稍有不同。进入电厂内部有好几条路，可以从地图外围绕到电厂背后，从尽头的门进入电厂内部；也可以爬上脚手架最高处，然后一个跃跳到电厂顶部，从顶部进入。第二次需要携带TIME BOMB(定时炸弹)去安放，行动之前记得携带上。剧情之后即会再次发生与Null的BOSS战。

BOSS战：Null

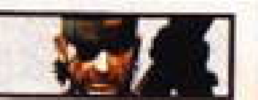
虽说是第二次遇到Null，但打法几乎和第一次时一样。一开始就移动到旁边蓝色的集装箱旁，即可延续第一次的打法，需要稍微注意的

话梅杂志&3DM-SMV

是集装箱的面积比较小，Null可能不会一直沿着某个方向陪你绕圈子，根据你的站位偶尔会更改移动的方向，所以要注意观察雷达。

剧 情 Null的袭击可能是个圈套，但是Snake已经成功在发电厂安置了一枚定时炸弹，所以现在就直奔火箭发射基地吧，Metal Gear已经是唾手可得了。

SILO ENTRANCE

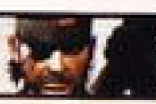


这一关的难点在于：1.五分钟的限制；2.关卡中众多手持火箭筒的敌兵；3.部分地段装有摄像头，容易引发警报。虽然说用与敌人相同兵种的队员在初期比较容易进入，但是遇到那种军官也无法蒙混过关。个人建议这一关不必理会任何情况，直接冲向“×”处即可(B1)。

剧 情 Metal Gear就在就应该在这个区域了，通过这里的升降机就能到达控制室，现在不知道还剩多少时间，惟一知道的事就是如果Metal Gear发射了，那么世界末日就来临了，一定要不惜任何代价阻止它发射。



SILO COMPLEX



个人感觉，到了这一关才能算是真正具有挑战性的关卡，敌人多且武器威力大(基本都是霰弹枪)，而且CQC一下还不能将他们摔晕，加上这里那里都装有摄像头，真是需要步步为营。

首先从斜坡上去，跳到一处木箱上可看到对面有敌兵巡逻，用MK22麻醉一个后，另外一个很快会过来查看情况，顺便也让他休息一会儿，然后从装有摄像头的立柱后面绕过去。在二楼的控制室拿到开门卡(KEY E)，然后原路返回从睡觉的敌兵旁锁住的门进去，进入之后左边墙壁凹处有敌兵把守，干掉后在他身后的墙上可发现“14575”这个频率，这是解开下一个密码门的密码，在密码门前按SELECT键呼叫这个频率即可打开密码门。上去之后又会有两名敌兵，干掉他们后在密码门附近的房顶上发现另一个频率“14742”，可以进入下一个房间。在这里先爬上箱子，在箱子夹缝中可以拿到电子干扰弹(Chaff G)，扔出一颗之后即可让墙上的四个摄像头暂时“失明”，绕过去的时候小心墙后还有一名敌兵，清理掉他之后发现玻璃上有三个数字“128”，而这个数字其实要反过来看才对，然后与“14”组合起来成为下一个密码门的密码“14851”，开门过去后在房间尽头拿到钥匙卡，出门后立刻从左边栏杆翻出去，往下跳到一处铁桥上，进门即来到指定地点。接下来准备迎接游戏最后两场BOSS战吧。

BOSS战：Cunningham

在SILO COMPLEX通往LAUNCH CONTROL ROOM的电梯上，这个胖子驾驶着飞行器过来阻止你。他的攻击方式比较多：第一、扔跳雷，首先躲开，然后用手枪击爆即可；第二、机枪扫射或者雷击枪攻击，只要蹲在或趴在栏杆处即可躲过，在战斗后期他会将这两者结合起来攻击你，躲避方法一样；第三、扔手雷，躲开即可；第四、导弹攻击，在战斗前期，只有你逼迫他下降高度的时候才会放出两枚导弹攻击，躲开即可，而在战斗后期你只要听到他大笑那就说明有一堆导弹要过来，这时先不要惊慌，听见导弹发射的声音之后再往一个方向跑即可躲过。

而攻击他的办法则只有一个，先用L键锁定他攻击飞行器，一定时间后因为飞行器损坏而被迫下降高度，这时同样用L键锁定攻击，至于是消耗他的体力槽还是耐力槽则取决于你所使用的武器。这一场战斗对于弹药的消耗量极大，幸好平台上偶尔会出现补充的弹药，但是依然不可随意浪费。

另外如果你对你的射击技术极有信心的话，无论什么时候，用主视点瞄准去攻击他的



小贴士：游戏中在战场上战死的我方士兵将无法复活，而特殊人物则不用担心其生命安全。

话梅杂志&3DM SMV

头部则是最有效的办法(他在飞行器上时也只有这个部位能被攻击到)，但是由于飞行器在不断地晃动，加上他的攻击对你的干扰，要做到这一点实在是太难。

BOSS战：Gene

来到LAUNCH CONTROL ROOM之后，便是与最终BOSS决战的时刻。Gene是一个具有极强精神控制力的男人，他的攻击方式主要有三种：第一、精神压迫，这个时候画面变得虚幻，他不会对你进行物理攻击，但是你的体力和耐力都在不停地消耗，用L键锁定他，攻击他三次即可解除精神压迫；第二、扔飞刀，在普通状态下，他会不断地向你扔飞刀，建议找一个掩体来作为你的"盾牌"；第三、蓄力突刺，当他的身体冒出金光的时候，便是在蓄力阶段，这个时候比较稳妥的办法是跑上两边高处的平台，他的突刺是不会拐弯的。

而他的惟一弱点就是出现在他突刺之后的虚弱状态，这个时候你完全可以有时间瞄准他的头部攻击，给予最大的伤害，几个回合之后即可击败他，迎来游戏的结局。

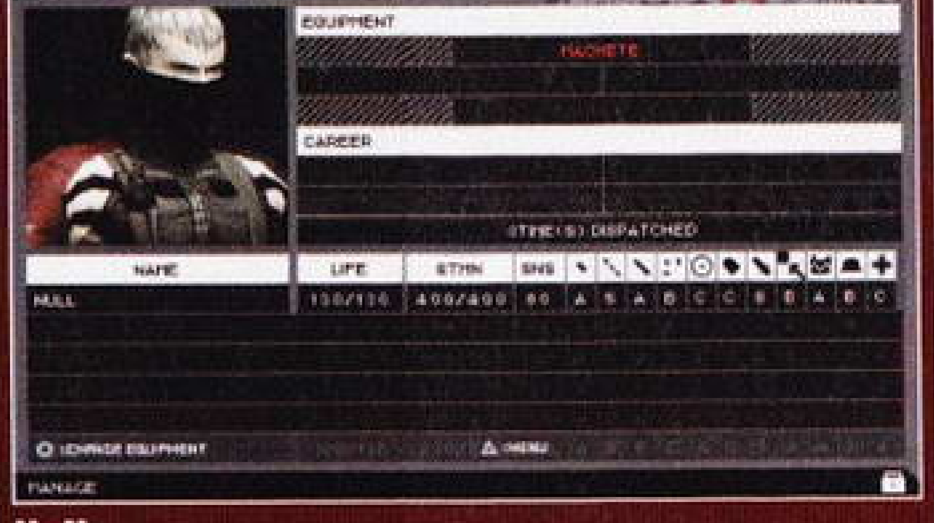
剧 情 游戏最终以不是太圆满的方式结束了，FOX叛变危机被平息，Campbell回到美国又重新开始了军人生涯，而Null也在危机平息后住进了医院，他将在那里待上一段日子。游戏中没有正面亮相过的Ocelot也从美国政府手中抢到了哲人会的遗产，而Snake貌似从叛军首领Gene遗言中领悟到了什么东西……



隐藏角色获得方法

Python

获得方法：使用MK22击败他后便会自动加入。



Null

获得方法：任何难度通关一次后，重新读取通关存档，进入游戏存档后关机，重新启动游戏并读取存档后便会加入。



Cunningham

获得方法：1.在1971年1月1日前完成游戏。2.使用MK22击败他。



Elisa/URSULA

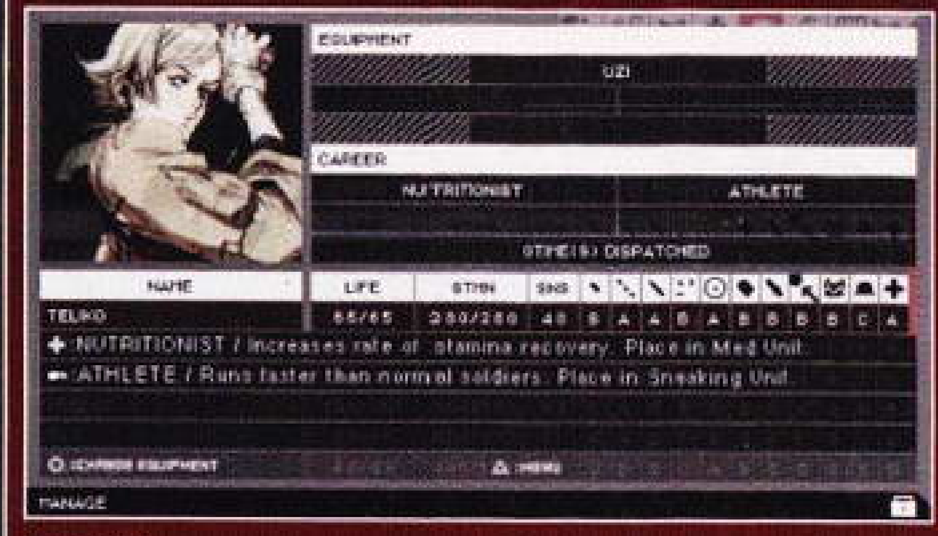
获得方法：医疗等级(MEDIC LV)达到80或以上后获得。

角色密码：在征兵菜单下ENTER PASSWORD中输入"JUNKER"便能直接获得Cunningham。



Raikov

获得方法： 在Big Boss被抓走后，在WESTERN WILDERNESS安置间谍，等到解救出Big Boss后就会收到报告，然后去WESTERN WILDER-NESS解救他。（注意该解救任务一旦出现就要马上执行，时间拖长了会导致任务失败。）



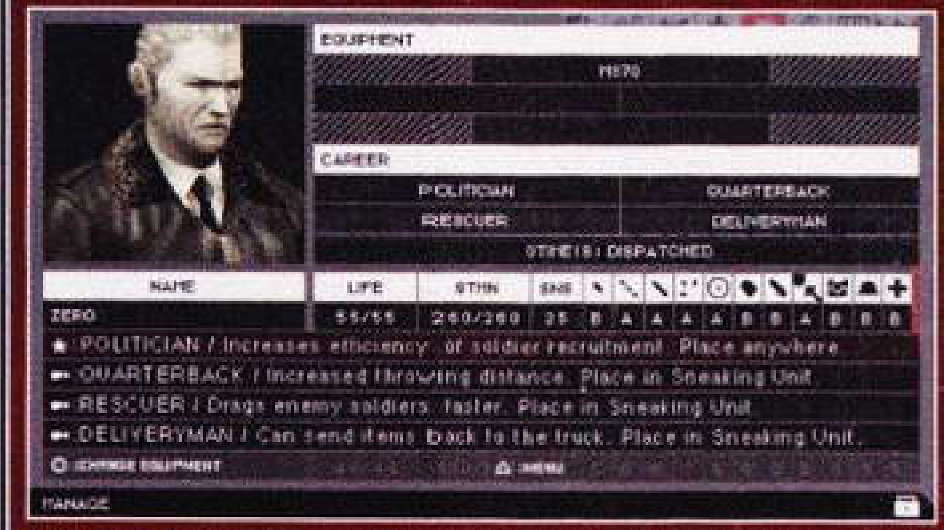
TELIKO

获得方法：《MGA》中的女主角，记忆棒中的存档文件夹(SAVE DATA)中必须拥有《MGA》的游戏存档，任何难度通关一次后，重新读取通关存档后获得。相关游戏存档可以去www.gamefaq.com下载。



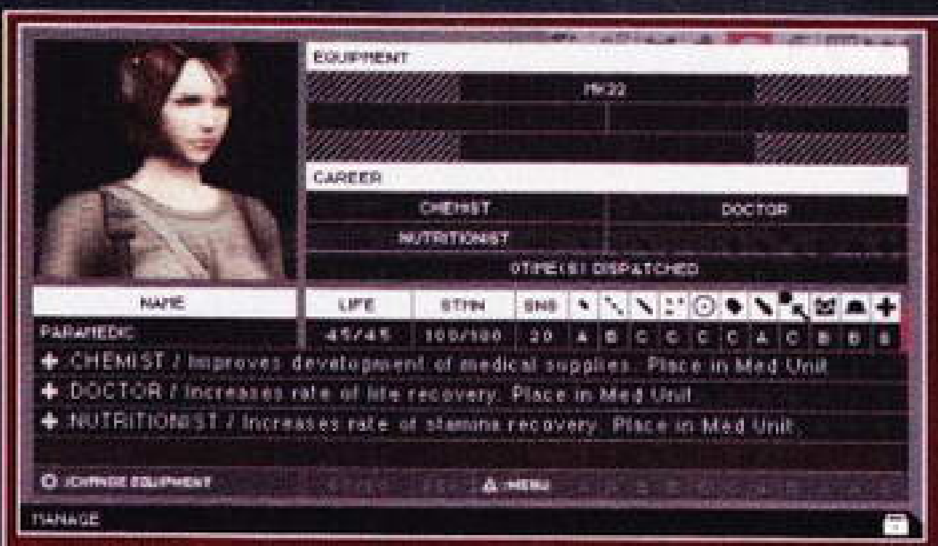
Venus

获得方法：《MGA2》中的女主角，记忆棒中的存档文件夹(SAVE DATA)中必须拥有《MGA2》的游戏存档，任何难度通关一次后，重新读取通关存档后获得。相关游戏存档可以去www.gamefaq.com下载。



Major Zero

获得方法： 记忆棒中的存档文件夹(SAVE DATA)中必须拥有《MGS DIGITAL NOVEL》的游戏存档，任何难度通关一次后，重新读取通关存档后获得。相关游戏存档可以去www.gamefaq.com下载。



ParaMedic

获得方法： 完成HOSPITAL的排雷任务、找药的分支任务后.去COMM BASE地图中的发报机处联络她。接着在HOSPITAL地图中安置间谍，收到HOSPITAL发来的间谍报告后就可以去HOSPITAL找她了。



Sigint

获得方法： 在解救Big Boss的任务完成后去COMM BASE和Sigint通话，然后在TOWN安置间谍，收到报告后可以去TOWN找他了。

角色密码：在征兵菜单下ENTER PASSWORD中输入"SATURNV"便能直接获得Sokolov。

话梅杂志&3DM SMV

EQUIPMENT
SHIELD
CAREER
ELITE ENGINEER
0TIME(S) DISPATCHED
NAME LIFE STMN SNS
SOKOLOV 40/40 100/100 10
ELITE ENGINEER / Greatly enhances weapons dev. Place in Tech Unit
CHANGE EQUIPMENT MENU
MANAGE

Sokolov

获得方法：打败Cunningham后在HARBOR安置间谍，获得间谍报告后进入该地图，在船舱内接到GHOST的消息，然后去POWER SUB-STATION先前那个需要安放TIME BOMB的地方。挟持那里的两名士兵，逼供后获得一个Codec(145.61)，接着前往SILO ENTRANCE地图中标着×的地点。到了那里之后Campbell会告诉你使用刚才获得的Codec去开门，拿到Metal Gear的设计蓝图(Blueprints)。然后往地图PLANT中安置间谍，等到接到消息就说明Sokolov在那里了，进入PLANT在电脑房内便能找到他。



Gene

获得方法：通关前捕获至少200名士兵，通关后便能自动获得。(捕获后释放的士兵也算在总人数内，只要保证总捕获数达到200即可)



Ocelot

获得方法：找到Sokolov之后，回到SILO ENTRANCE，在放置火箭筒的第2层有个普通军官，挟持那名军官，逼供后得知一些情报。然后在TOWN安置间谍，出现报告后前往TOWN，在地图中劫持一名官员，逼供后得知AIRPORT的相关消息。接着去AIRPORT中的控制室劫持一名士兵，逼供后获得一个Codec，然后去RAVINE地图中找钥匙，进入内房间内便能找到Ocelot。

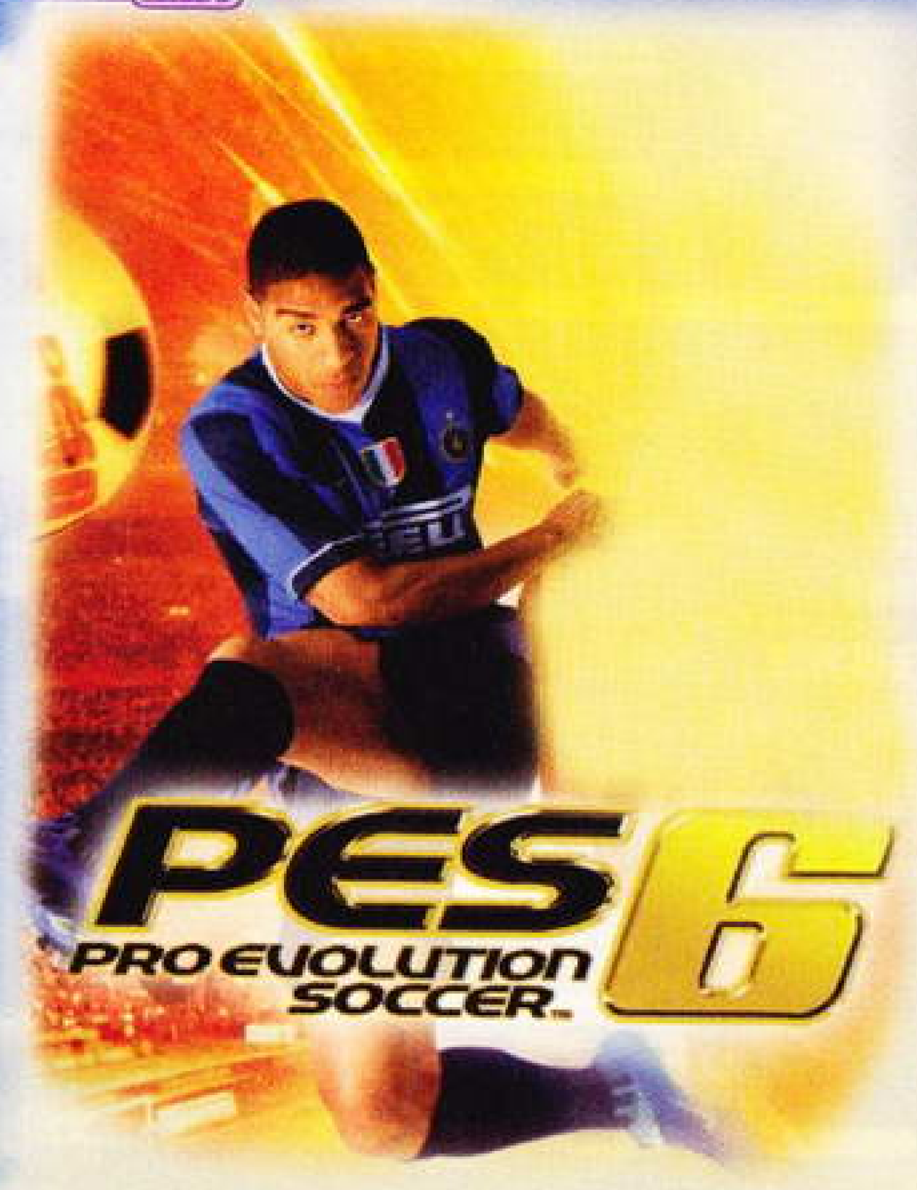
EQUIPMENT
SVD
CAREER
SPY
DELIVERYMAN
0TIME(S) DISPATCHED
NAME LIFE STMN SNS
EVA 250/250 50
SPY / Lowers health of enemies in area where deployed. Place in Spy Unit
DELIVERYMAN / Can send items back to the truck. Place in Sneaking Unit
CHANGE EQUIPMENT MENU
MANAGE

Eva

获得方法：在寻找Ocelot期间在GUEST HOUSE安置间谍，获得情报后前往GUEST HOUSE劫持一名官员，逼供几次后获得关于SECURITY BASE中LOCKER的消息，同时又会获得WESTERN WILDERNESS的报告，在WESTERN WILDERNESS中的监仓中会有一名官员，把他拖到卡车后面抓走。去SECURITY BASE地图中的指定地点，打开LOCKER，出现字幕后放弃任务。然后就去COMM BASE的发报机那里联络上了Eva，她会在一周后在机场出现，要你去接她。接下来就一直去机场，如果没消息来就退出任务后再进去，直到Campbell发来消息，去机场顶部控制室，发生Eva的飞机被导弹击中的事。在WESTERN WILDERNESS安置间谍后得到Eva的报告，直接过去救出她即可。

饼干在拿到游戏后反复通关了5次，简单、普通和EX难度都分别通过了。简单难度真是非常适合新手玩的一个模式，绝对没难度。不过从普通难度起，就没那么简单了，敌人动作变得异常迅速，攻击力大增，一旦被围攻便基本无胜算，这些绝对是各路高手们感兴趣的内容。本作的剧情其实蛮有看点的，不过饼干的攻略制作时间比较紧，所以文中并没有对剧情进行深入描写，以后有机会让玩家们彻底了解一下那发生在70年代的故事吧。

话梅杂志&3DM-SMV



文 WSI★同盟原创组★平成球圣
编 LIKY 美编 咕噜

PSP **职业进化足球6**
Pro Evolution Soccer 6

◆Konami◆SPG◆2006年10月27日◆欧版
◆1～2人◆1280KB◆容量未定◆49.99欧元
◆对应周边未定◆对应玩家年龄：全年龄

随着次世代主机大战的打响，"《实况足球》系列"也迎来了它数年才有一次的不规律。的确，在没有摸清各大主机底细前，Konami绝对不会轻易拿出系列的正统续作，于是在这个冬季，注定将是《PES》的天下。和PSP上的前作不同，这次的《PES6》是有备而来，虽然比起PS2版它有机能所限制的不足，不过就掌机而言，已经算是飞跃了。有了前作的匆匆而过，这次就显得心平气和许多，改进的地方自然是多如牛毛，以下听我细细道来。不过这次不知道是Konami的谦虚还是对于PS系主机前景的不容乐观，游戏并没有使用前作"无处不在"的副标题作为延续。

拿到游戏后，我的第一印象还是非常好，开场动画有着欧版游戏一贯的清爽风格，虽然在PS2版上已经看过一次，不过印象依然。然后令人意外的就是操作的感觉，一上手就能明显感到和前作的不同，不需要借助滑杆，完全依靠十字键本身的操作就能很轻松地控球，虽然手感依然无法和PS2原装手柄相比，但是也算进步了不少，至少能够有信心正面和电脑周旋。一些秉承TV版的细节都还做得不错，比如快速发定位球等。不过可能是控球上做的比较好，原先比较准确的十字键模糊传球显得没有PS2上顺，这算是现阶段的鱼与熊掌不可兼得吧。

相比于前作最大的诚意在于大师联赛的加入，虽然这是预料之中，而且来得有点晚，不过我们还是乐于接受的。稍微有些缩水的就是这次的大师联赛取消了球员成长，个人觉得不像是装不下的缘故。然后是界面，这次的界面颇有几分喜气，同时非常简洁、舒服。以上便是直观感觉，进入比赛后，感觉球员的AI略有加强了，主要还是相对于PS2上《WE10》的过于强调进攻，这次加强了防守。好了，接下来还是一步一步介绍吧。



菜单篇



1 MATCH 对战模式

这一模式是一直以来除了大师联赛以外最重要的模式，这次的球队选择中相对前作有个很不错的改进，就是加入了十八支完全原创的空白俱乐部，弥补了以往无法创建自己喜欢而游戏未收录俱乐部的遗憾。比如作为中国玩家就完全可以把这十八支球队改为中超球队，而球员在未修改的情况下一律以全能力50的光头姿态出现（以Player +编号）。这一点的确看出厂商用心之处，不过德甲被去掉了，有点遗憾。

其中"Exhibition"是进入下一步设置，而"P1 quick start"顾名思义是跳过前面的设置快速选队比赛的选项，这里第三个"Penalties"是直接点球决战，倒是不少玩惯了《WE》的朋友一时不习惯，搞不懂这个是什么意思（笑）。进入Exhibition后依然是选择基本操作设置，Cursor spd是光标切换灵敏度，Manual是完全手动切换光标；S-Auto是半自动切换（默认），也就是电脑自动切换和手动切换相互结合；Fixed是完全锁定一名球员，其他队友由电脑控制，不能操控其他队友；Semi-fixed是不完全锁定球员，也就是在比赛按下L后，光标会切换到控制其他球员，但是不会因为本方控球队员的变化而自动切换光标；GK Cursor是门将操作，On为开启，开启后在游戏中按L +△可以切换到门将操作，不过由于PSP屏幕残影问题不推荐使用。Cursor Display是比赛中球员头顶光标显示方式的设置，选择Play Name则直接在球员头顶显示该球员名字。完成后就可以开始选择球队，其中Club中的"联赛



话梅杂志&3DM-SMV

C"的球队都是原创球员，在未编辑过之前都是默认值。而下面的Load Master League Data是读取大师联赛球队参赛，是本作新增加的要素，其实家用平台上一直就有，也就是把大师联赛中自己组建培养的球队档调出参赛。在队服确定画面中按左右键可以更换主客球衣，但是因为PSP本身原因，取消了PS2平台上按△键分别切换衣服、裤子和袜子的设定。此外最上面的"Load all settings"是导入已存在的设定，L2、R2键的作用由滑杆代替。



对战的比赛环境设置

Difficulty	电脑难度，Beginner 难度最低，Top player 最高
Match Type：EX.	是否开启延长赛，Silver goal 是银球决胜，Golden goal 是金球决胜，银球决胜无法开启点球大战
PK	是否开启点球决胜
Max.No.of Substitutions	换人名额，最少为0，最多一场换人7次
Injuries	是否开启受伤，Yes 为开启，No 为关闭
Match Time	比赛时间，最少5分钟，最多30分钟
Time	比赛时间，Random 为随机，Day 为白天，Night 为晚上
Season	比赛季节，Random 为随机，Summer 为夏天，Winter 为冬天
Turf grain	球场，这里实际上只能选择草皮，没办法，PSP 机能有限
Ball Type	比赛用球，这个能直接看到效果，不用说明了
Ball Effect	回放中球的特效，就是那条光线，需要在 PES—Shop 中购买
Lineup Auto Select：Home	主场观众，只能选 Yes 或 No，不能像 PS2 上还有若干程度可以选择
Lineup Auto Select：Away	客场观众，同上
Condition：Home	主场队状态
Condition：Away	客场队状态

比赛前的设置

Match Start	开始比赛
Simple Settings	傻瓜设置战术，的确够傻瓜，打勾就可以了
Attack	强调攻击
Defensive	强调防御
Center Attack	中路进攻
Side Attack	边路进攻
Behind Backline	造越位战术
Centre Fwd Play	集中突破，有反越位效果
Play Sweeper	清道夫战术
Mark key-player	核心战术
Plyr Use：Ability	根据球员能力自动调整阵容
Plyr Use：Condition	根据球员状态自动调整阵容
Attck Plyr Increase	减少后场球员，增加前场球员，只能在比赛中选择
Def.Plyr Increase	减少前场球员，增加后场球员，只能在比赛中选择
Fat/Inj Subs	根据疲劳、伤病和状态自动替换球员，只能在比赛中选择
Auto Settings	自动设置，可以用滑杆查看设置，按×键确定设置，△键取消
Manual Settings	手动设置
Match Start	开始比赛

Change Player	换队员，用L、R键可以确认球员状态、红黄牌、罚球队员和队长。滑杆可以确认球员能力
Set Formation	设置阵型
Edit Position	编辑球员在球场上的位置，这里编辑的站位不是职位
Team	球队整体设定
Change Gameplan	战术设定，一共可以设置四套，分别通过 Select 键+四个方向键来开启和关闭战术
No Strategy	普通战术
Centre Att	中央突破为主
R.Side Att	右路进攻为主
L.Side Att	左路进攻为主
Opp.Side Att	逆侧边路插上进攻为主
Change Sides	换边进攻为主
CB Overlap	中卫插上助攻
Prssure	全场紧逼
Counter Attack	防守反击
Offside	造越位
Strategy Plan A	备用阵容 A
Strategy Plan B	备用阵容 B

话梅杂志&3DM-SMV

比赛前的设置

Strategy Plan A	备用阵容 A 的具体设置
Strategy Plan B	备用阵容 B 的具体设置
Team Strategy	调节防线执行战术程度，A为执行程度最坚决，C为执行程度最松散，两种防线战术相互冲突，最好根据球队特点作出取舍
Back Line	补位意识
Offside Trap	造越位意识
Attack／Defence	比赛中的攻防趋势调节，可以通过Select键＋L／R键实现
Manual	完全手动
Auto-Defensive	自动调节防御趋势
Semi-Auto	随机
Auto-Attack	自动调节攻击趋势
Full-Auto	全自动
Mark Settings	球员标记
Mark key-player	标记核心球员
disengage marking	取消标记
Set Piece Taker	设置罚球队员
Long FK	长距离任意球
Short FK	短距离任意球
Left CK	左路角球
Right CK	右路角球
Penalty	点球
Auto Settings	自动设置
Select Captain	设置队长
Change Settings	改变电脑设置
Auto Subs	是否开启电脑自动换人
Auto Positioning	是否开启电脑自动调节球员位置
Individual	球员攻防设定，选中一名球员会出现五个选项
Attack	攻击意识，通过八个方向的箭头调节球员的攻击意识
Defence	一共三种等级防御意识，High最高，Low最低
Mark Settings	调节盯人，守门员无法选择
Edit Position	调节场上位置，守门员无法选择
Select Role	调节球员司职，守门员无法选择
Data Management	阵容存档管理
To Top Menu	回到主菜单
disable menu	是否开启菜单功能，打勾将来直接进入手动设置，不打勾下次直接进主菜单，感觉很恶搞的选项

2 MASTER LEAGUE 大师联赛模式

进入MASTER LEAGUE选择New Game进入新游戏，会有若干提示，首先Q1提示确定游戏中电脑的实际难度，Beginner难度最低，Top Player难度最高，依此类推。确认完之后进入Q2，这是设定大师联赛的难度。旁边的提示告诉我们这个难度实际上决定了球队的转会难度，也就是自己球会获得球员的难度，以及比赛结束获得资金的多少还有球员疲劳的累积速度等，在游戏中是不能随时调整的。原来PS2版的Q3是建立网络ML联赛，因为PSP的原因被取消，PSP的Q3是设置球队初始配置。ML Original Members是采用大师联赛的通用初期阵容，Match Mode Members是采用所选球队固有阵容，因为不支持创建原创俱乐部，所以这里取消了Create Custom Team选项。之后PS2版的还有一项确定是否开启球员成长的选项，因为PSP版没有这一功能也没有收录，Q4是决定联赛中转会市场的活跃程度，注意这一选项在游戏开始后无法改变设置，需要慎重考虑。一切就绪，会进入Confirm，这里会在左边的提示框看到之前设置的一览，确定的话选择Confirm and progress正式开始游戏，需要重新设置选择Return to beginning返回。

主菜单右下的Funds是俱乐部总资金数，它下方的Team salary是球队总工资，如果出现赤字危



机会在Funds左侧出现红灯，如果赛季结束依然赤字则会Game Over。选中球员后通常有两个选项，上面的Add to list是将该球员加入列表，Delete from list是将该球员踢出列表。下面的Clear comparison subjects是将该球员加入比较，这样在屏幕右边会出现两列球员数据，一列是当前选中球员的，一列是被设置为参照项球员的，Compare为取消参照。相对PS2版的转会种类和麻烦程度，这里就显得简单了许多，因为没有成长的设定，首选自然还是要以那些自由的强力球员为主，瞄准隐藏球员，不过最好采用S/L大法，否则这些人未必就肯屈就丙级联赛。此外要注意工资的累积，基本上最后一个月不要有什么大的转会动作，以免造成赤字。当然如果希望快速拿到冠军还是先买掉倍速模式，开到5分钟一场，在液晶屏幕上开着这些效果会有惊诧莫名之感。

话梅杂志&3DM-SMV

3 LEAGUE 普通联赛模式

在联赛模式中不仅可以选择国际联赛，同时也能选择各个俱乐部联赛，这是老得不能再老的模式。不过这次的隐藏要素比较多，为了挣足够的点数，多拿几个冠军还是有必要的。联赛有六种可以选择，但是只有选择国际联赛才能设置球队和比赛模式选项。如果是想体会纯粹的自己喜欢的欧洲联赛，这里倒是比大师联赛更方便一些，没有繁琐的设定。因为有五大联赛的存在，相对CUP模式可玩性更高，纯粹打发时间的话不用为转会等思考，自然适合闲暇时候选择。



联赛模式的比赛环境设置	
League	选择联赛，Serie A是意甲，Eredivisie是荷甲，Liga Espanola是西甲，Ligue 1是法甲，England League是英超，International League是国际联赛
Season	赛程，只有选择国际联赛才能设置赛程形式，Full Season为双循环，也就是主客场，Half Season是单循环
Eligible Team	参加球队，也只有选择国际联赛才能设置，Club是只能选择俱乐部队，National是只能选择国家队，All teams是全部球队均可选择
Cup matches during season	联赛中是否开启联赛杯比赛
Number of Teams	参加联赛的球队数，只有选择国际联赛才能设置
Match Time	比赛时间，最少5分钟，最多30分钟
Difficulty	电脑难度，Beginner难度最低，Top player最高
Injuries	是否开启受伤，Yes为开启，No为关闭
Accumulated Fatigue	是否开启疲劳累计
Strip Selection	是否开启赛前球衣更换选项
Auto Save	是否开启自动存档
Lineup Auto Select	是否开启阵容选拔
Ball Type	比赛用球
Ball Effect	回放中球的特效，需要在PES-Shop中购买
Change General Settings	是否始终保持能够进入环境设置

需要说明各国联赛和杯赛的规则都有所不同，相比前作这次在联赛设置完成后的开始画面会弹出提示的规则，另外还有联赛夺冠能够获得的PES-Shop点数，每个联赛夺冠可以获得3000点，一共就是18000点，是笔不小的财富。

4 CUP 杯赛模式

这个比较鸡肋，除Konami Cup外都有点数，个人感觉既然有了赞助商的单独杯赛，Konami这个杯赛实在没有出现的必要。还不错的也就只有世界杯和欧洲杯这样的选项，赛程还算忠实于现实。



5 TRAINING 训练模式

系列传统的模式，在这里可以有针对性地训练各项内容，从控球、传球、配合到射门，要成为高手可要在这里下不少功夫。不过没有加入挑战模式，如果你已经是高手的话偶尔打打对抗赛还可以消遣时间，比如坐公交车的时候。



话梅杂志&3DM-SMV

6 EDIT 编辑模式

和PSP的上一个版本一样，这次的编辑依然是精简过的，不过这并不妨碍它的经典，因为它的存在让玩家有了比赛之余更多的乐趣。相比前作，这次的PSP版本还增加了修改容貌和身体，这一点让人激动。需要说明的是在新球员的制作中一共有两个未登陆的母文件选择，根据名字我们可以判断其中一个注明了俱乐部可使用，因为数据库不同的原因，只有放在这个文件下的球员才能在球员转会选项中转入俱乐部。不管球员名字还是俱乐部名字的输入都是采用PSP自带的输入法，不过还是会根据游戏版本有所变化，在输入时按Select键可以切换字母和符号等。球员移籍选项中需要注意的则是人工“引退”的选手要在未登录球员名单找，也就是最后一个球员名单文件下找。球队编辑中没有PS2版本能选择的多，主要的队徽选择只能在未授权俱乐部中实现，而且其实际编辑还得在PS2版本中进行然后继承到PSP版本中。PSP版本中只能实现简单地选择已编辑队徽。而且在游戏存档管理选项中已经把前作“转换PS2存档”和“PSP互换存档”等选项移动到了系统设置，而不再保留在单独存档管理选项中。

下面就编辑模式下的几个重要的选项进行详细解说。

Basic Settings 球员基本资料编辑	
Age	球员年龄
Stronger foot	球员惯用脚
Injury	容易受伤的程度，A最不容易受伤，C最容易受伤
Style of Dribble	带球动作
Free kick type	罚任意球动作
Penalty kick	罚点球动作
Drop kick style	守门员开球动作
Goal celebration 1	进球庆祝动作1，一共47种可以选择
Goal celebration 2	进球庆祝动作2，通常为帽子戏法后使用

Position 球员位置选择，按○键可以设置最擅长的位置	
Favored side/foot	边路适应，这一适应与利足无关，比如马拉多纳这样擅长在右路突破的左脚球员就需要在这里进行设置
Centre Forward	中锋
Second Striker	影子前锋
Wing Forward	边锋
Attacking Midfielder	前腰
Side Midfielder	边前卫
Centre Midfielder	中前卫
Wing Back	边路自由人
Defensive Midfielder	后腰
Side Back	边后卫
Centre Back	中后卫
Sweeper	自由人
Goal Keeper	守门员

Ability 基本能力，能力数值在1~99，虽然球星的关键能力都在95以上，但并不是能力高就一定好，比如攻击意识和防御意识同时很高就容易引起冲突，造成不必要的体力消耗	
Attack	攻击意识，可以理解为球员对进攻相关的能力修正
Defence	防守意识，可以理解为球员在防守方面的能力修正
Body	身体对抗中的平衡能力
Stamina	耐力，数值越高比赛中体力下降得越慢
Top speed	最高速度
Acceleration	加速能力，数值越高从起动到最快速度越短
Response	反应，抢点的及时性
Agility	球员动作迅速
Dribble accuracy	盘球精度，不容易丢球
Dribble speed	盘球速度，盘带动作的快慢
Short pass accuracy	短传精度
Short pass speed	短传速度
Long pass accuracy	长传精度
Long pass speed	长传速度
Shot accuracy	射门精度
Shot speed	射门力量
Shot technique	射门技巧，数值越高处理高难度射门越容易
Free kick accuracy	任意球精准度，数值越高对任意球精度的修正越大
Swerve	弧度，数值越高对弧度的修正越大
Header	头球精度
Jump	弹跳能力
Technique	技术能力
Aggression	积极性
Mentality	意志力，数值越高其他能力越不容易受到体力下降的影响

话梅杂志&3DM-SMV

Goal keeping skills	门将的守门技术，非门将球员一律为50
Team work ability	连携，球员之间配合熟练度和对阵型的理解能力
Condition/fitness	球员状态的安定度和比赛中发挥的稳定度，这里把前作的状态安定和比赛发挥两项合并为了一项，比较合理
Weak foot accuracy	非擅长脚使用时的精准度
Weak foot frequency	使用非擅长脚的几率



Special ability	特殊能力，要成为超级球星而不是普通球星就必须要拥有这其中的一两项
Dribbling	擅长盘球，主要是一些特别擅长盘带已经不好用数值表达的球员，如德尼尔森
Tactical dribble	超强控球能力，就像把球吸到脚上一样，代表是齐达内
Positioning	门前位置感好，跑位能力强，代表是罗马里奥
Reaction	前插能力高，擅长突然起动，如欧文
Playmaking	当有此能力球员持球时，队友能够更积极地走位接应，实际上是突出球员的组织能力，如鲁伊
Passing	擅长传球，表现为控球时前方队员前插意识提高，代表人物贝克汉姆
Scoring	射手，射门成功率高，这样的人太多了
1-1 Scoring	擅长单刀球
Post player	抢点型中锋，准确的说就是一个前场高点，善于争球并为队友做球，代表球员是捷克的科勒尔
Lines	游弋于对方后防线之间，拥有良好的预见和调整能力，最主要是拥有超强的反越位能力
Middle shooting	中距离射门，顾名思义，中远距离射门成功率高，代表是托蒂
Side	控制边路能力意识超群的选手
Centre	控制中路能力意识超群的选手
Penalties	点球射手
1-Touch pass	不停球的传球和射门成功率高，是基本功扎实的体现，葡萄牙球员适合这样的特技
Outside	无论在任何位置都能使用擅长脚传球，代表人物是小小罗，在曼联的经典传中还记忆犹新
Marking	擅长人盯人战术，德国人很能行
Sliding tackle	断球能力超强的球员
Covering	补位能力，不知道为什么葡萄牙拥有这项特技的球员居然比意大利多
D-Line control	后防线统率，这样的球员意大利最多，其次居然是日本
Penalty stopper	扑点球成功率高
1-on-1 stopper	扑单刀球成功率高
Long throw	远距离掷界外球，代表人物卡洛斯

7 OPTIONS 系统设定

PlayStation 2 Data Link 这个选项很重要，这是与PS2版的《PES6》交换存档数据，因为如果不和PS2版交换的话，本作至少有一半的DIY将无法实现，比如球队队徽等，而这个选项不同于前作"PlayStation 2 データユーティリティ"选项，不能单独选择继承，只能一览继承，实际上也是明智之举，谁会只单独继承某项自己的存档项目呢，但是球衣还是只能继承文字而不能继承样式和LOGO，感觉依然别扭。PS2上的两个USB接口，一般是插上面一个。

系统设置的选项

PES Data control	存档管理
Option File	系统存档管理
Delete Saved Data	删除存档
PES-Museum	PES 回顾
Replay Playback	进球回放

Credits	游戏制作名单
BGM	BGM 欣赏，需要购买
PES-Shop	PES 商店
Button Configuration	按键设置，其中 analog stick 为滑杆操作模式，

话梅杂志&3DM-SMV

Button Configuration	Type 2是滑杆传球模式，Type 3是特殊动作。Long Pass Mode为长传模式，Chip shot 2为射门模式，Type 2是□接R键的低轨道挑射，在之后的操作介绍中会具体说明
Sound Settings	声音调节

Sound Effects Volume	球场效果音
BGM Volume	BGM调整
Battery life settings	省电设置，On是开启，开启后效果音会小很多
PlayStation 2 Data Link	和PS2交换数据
Language	语言设定，如果对于游戏开始时的设定不满的话可以在这里设置

PES-SHOP可购买隐藏要素

内容	概要	售价
Player	购买隐藏选手	150 PES每个
Teams	购买隐藏球队	1000 PES每支
Edit appearance (Goal celebration)	新庆祝动作	1000 PES每个
Ball effects	回放时球路带有彩色轨迹	500 PES
BGM	开启音乐欣赏模式	100 PES
Double speed match	倍速模式	2000 PES
ML starting points	追加六星难度	5000 PES

8 WIRELESS 联机对战模式

从上作开始就存在的模式，充分发挥了PSP的无线联机功能，其实相比于PS2的网络对战对于中国的玩家，PSP的对战更实际一些。首先，你必须打开信号开关，之前有朋友忽略了这个细节，开关在机器左边下方。然后选择WIRELESS进入ID设置，一共可以设置三个ID，用L、R可以自由切换，先在Create player file设定名字，设定好后其他选项才可选。Player info里面可以设置自己喜欢的球队和球员，方便别人检索时找到共同爱好的对手。这次和前作不同的是增加了Load Master League Data选项可以读取自己培养的大师联赛球队，读取成功后在联机模式球队选取画面中可以找到，算是额外的乐趣吧。

设置完菜单后选择Search game检索周围，如果周围有其他PSP主机也在运行《PES6》的联机模式那么就会检索到ID，选择ID时可以在右侧看到该ID的战绩和ID拥有者的爱好。选择一个ID联机会出现两个选项，Home Side (Environment can be set)代表主场，只有选择主场的玩家可以设置环境菜单，Away Side(Environment cannot be set)是客场，不能设置赛前环境。因为是后面选择主客场，所以取消了所谓建立主机副机的环节，而前作主机建网的速度优势这次也有所调整。加上本次可以进行的细节改进比较大。联机中的拖慢现象比前作稍多，不过好在只是画面拖慢，还没有按键延迟。

ID设置

Search game	检索正在准备联网的PSP
Player info	玩家资料
Add favourite team/player	设置自己喜欢的球队和球员
Results of last 40 games	过去40场联网对战的结果
Create player file	建立游戏ID
Delete player file	删除游戏ID
Load Data	联网模式读档
Seva Data	联网模式存档
Auto save settings	自动存档设置
Load Master League Data	读取大师联赛球队
To Mode Selece menu	返回菜单

赛前环境设置

Match Time	比赛时间，最少5分钟，最多30分钟
Time limit	限时，联机中每项设置操作都有限时，避免浪费时间
Number of pauses	每场最多暂停次数
Condition	状态，Random为随机，其他则为大家状态一样
Injuries	是否开启受伤
Max.No.of Substitutions	换人名额，最少为0，最多一场换人7次
Match Type：EX	是否开启延长赛，Silver goal是银球决胜，Golden goal是金球决胜，银球决胜无法开启点球大战
PK	是否开启点球决胜
Time	比赛时间，Random为随机，Day为白天，Night为晚上
Season	比赛季节，Random为随机，Summer为夏天，Winter为冬天

话梅杂志&3DM-SMV

设置完后进入比赛。比赛中只有死球时才能暂停，具体有两个选项，按Start键进入设置菜单，按Select键则直接进入快速切换罚球队员。可以暂停的次数是有限制的，所以没有必要暂停的话更换罚球队员最好一直用Select键，如果比赛中出现了一方有球员被罚下场的情况则系统会自动中止比赛要求少人一方调整阵容，不会消耗暂停次数。

比赛中暂停菜单	
Resume Match	回到游戏
Formation Settings	球队阵容设定
Set Piece Taker	快捷选择罚球队员
Change Player	快速换人
Camera Type	视角类型
Screen Settings	显示设置
Command List	操作说明
Number of pausesRemaining	剩余暂停次数



操作篇



1 基本操作

进攻时	
方向键	选手移动、带球
滑杆	选手移动、带球，滑杆特殊传球（需要在键位设置中选择），特殊操作
L键	光标控制切换
R键	加速跑
○键	长传、传中（大禁区外两侧距球门30米内）
×键	短传
△键	传身后球
□键	射门

滑杆特殊传球是利用滑杆来进行的任意方向的蓄力传球，也就是PS2上的右摇杆无差别传球，因为PSP右侧没有滑杆，也无法按下，于是只能通过左边这个滑杆了。而且还需要特别设置。要实现这一操作则需要将前面提到的Button Configuration中的analog stick模式设置为Type 2，这是滑杆传球模式，如果L＋滑杆一起按的话可以传出空中任意方向传球。此外游戏还有若干特殊动作依赖于滑杆的操作，不过需要把analog stick模式设置为Type 3。当然相比前作由于操作手感的不佳不得不利用滑杆来控球而言，本作的良好手感把这一选项解放了出来，喜欢配合的玩家可以选择Type 2，喜欢盘带的玩家可以选择Type 3，两者只能选一也是没有办法的事情，个人推荐Type 2，因为本作强调了控球手感的同时，模糊传球的判定受到一定影响，经常出现传球不到位甚至电脑回传守门员也经常失误，而十字键的手感倒是可以完全弥补前作控球的不足，特殊动作也就可以取舍了。

防守时	
方向键	选手移动
滑杆	选手移动
L键	光标控制切换
R键	加速跑
○键	铲球
×键	抢断方式一，自己控制的球员贴身抢断（持续按键）
△键	门将出击，需要对方控球队距球门员进入我方半场（持续按键）
□键	抢断方式二，离对方控球队员最近的非控制球员上前逼抢（持续按键）

和前作稍微有些不同的是是按×键的自动抢断并不好用，球员容易冲过头或者冲到相反位置，反倒是利用□键协防再自己补位比较好用。考虑到屏幕的问题，自动控制门将还是不推荐了。



2 

带球	
通常带球	使用方向键保持皮球始终控制在脚下并匀速前进，如果没有设置滑杆模式则也可以使用滑杆进行操作，个人的建议是如果想要流畅控球最好还是在游戏中设置视角为中等远，最远的视角基本控制很难。
带球跳跃	球员在带球运动过程回避对手的铲球侵犯并继续衔接带球动作的操作，具体的使用方法是在被对方铲到的瞬间连续点两次R键，本来随机用出的可能性就相对PS2的R2键大减，加上这次横向移动也变成了两次R后接横向方向键，所以没有前作好用。
踩球（操作一）	带球过程中放开方向键后马上点R键，控球队员会马上将球停住。

话梅杂志&3DM-SMV

踩球（操作二）	带球过程中放开方向键后连点R键两次，和PS2上的R2停球一样球员会将球停住后面向球门方向。一般用在中场得球后调整体位。
回拉球	在完全停住球的状态下，连点两次R键再按住身体面对方向相反的方向就能实现，不过在PSP版本中要做到完全停下来本就不如PS2版容易。所以这一操作偶然性非常大，个人感觉不如不要在PSP版本中出现，而且在被逼抢的情况下确实没有什么实用价值。
拨球	原地按两下R键，实际上由于很多操作都要用到连点R键，所以变得非常不容易判断。本来是边路突进中路和防守时躲避扑抢比较好用，不过本作取消了直接十字键的横向微移，反倒不如直接过人方便了。

变向带球	
超大步趟球	在加速带球变向中连点两次R键，不得不说这个非常难用，而且经常和假动作产生混乱的效果。
大步趟球	在按住R键的带球过程中向前进方向连点两次方向键，边路带球必用，直接的跑动带球很难摆脱。
加速带球	按住R键的带球，这个可能是PSP上的感觉，总觉得没有PS2版速度快。
高速带球	连续两次按R键，球员会绕跨两次后突然加速一次，而且遇到对方铲球有一定机会跳跃回避。
低速带球	其实就是带球中放开方向键，球员会自动以很慢的速度带球前进一段距离，这期间接其他动作比一般带球中都快。

接球	
基础停球	也就是利用方向键来进行调整，不过本作中对体位的判定较弱，需要更多的自我调整。
带球中急停	接球瞬间按方向键并连点两次R键就可以实现所谓的顺球，可以自动调整传球和射门的体位。
面对球门的停球	接球瞬间连点两次R键，成功后球员会自动将球停到面向球门，不过必须要在对方半场。
漏球变向	接球瞬间按住R键和来球相反方向的方向键，球员会漏球转身继续追球，边路下底和中路反越位最常用的技术之一，对人效果更好。

3 传球

脚后跟短传	×键＋身后的方向，和前作不同不一定非要正后方，稍微有些偏差也可以实现。
长距离传球	方向键＋○键，这次的横向长传转移变得容易把球传出界。
不停球意识传球	接球前先按△键，接球一瞬间再按方向键，这次强化了朝前的意识，即便是想向边路转移也经常传到中路，不过因为穿透性很强反而容易歪打正着。
空中意识球	按住L键＋△＋方向键，相比○键长传在本作的不太合理，这一操作就显得有用了。
二过一	按住L键＋×键作出二过一起势，然后选择△键、×键或○键的各种传球套路。还有所谓假二过一，传球后在球没到接应队员脚下前连点两次R键，则传球队员会自己插上，这种情况下前插球员会更坚决，不过差别主要还是在对电脑时电脑防守的变化。
手动传球	前面提到过的滑杆传球，需要提前设置。
下底传中	最传统的一种传球，在对方大禁区外两侧30米内，点一下○键为传高球，点两下○键为传低平球，点三下是地滚球。如果我方在禁区内有两人以上抢点，则按住上传中是传远点，按住下是传近点（以在屏幕下方传中为准），在禁区内两侧直接点×键也可以传地滚球，似乎更精准。

4 射门

射门	这次的射门尤其在禁区内射门太容易打飞，切记一点，轻点轻点再轻点。
吊门	吊门一共有两种，一种是通过L＋□键的高吊球，速度较慢，主要用于对付出击到一半的门将。还有一种是射门力度出现后单点R键的低轨道吊门，优点是速度较快，缺点是轨道较低，不过需要先在按键设定中将Chip shot 2设定为Type 2才能使用。



话梅杂志&3DM-SMV

5 假动作

（需要将按键设置中的 analog stick 设置为 TYPE 3）

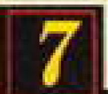
绕跨	一种是利用滑杆，向前进方向连搬两次滑杆可以连续两次快速绕跨，速度很快；另一种是连续两次点击L键，绕跨之后接大步趟球，在边路摆脱对手和加速都很好用；最后一种连续R键三次的绕跨速度适中，绕跨次数也适中，该动作身体两侧的护球能力相当强。
假射	一种是使用滑杆在前进方向的横向连搬两次，另一种是□后接×，这种方式在面对球门时可以控制变向方向。
假传	在○按下后接×，这个是只能在禁区外使用，也就是说必须要能够出现传球力度槽的地方才行，多用于后场摆脱逼抢。
虚晃	停球时，在面对方向的垂直方向上连按两下方向键，成功后球员原地向侧面跨出一步并晃动上身。
停高球	停球前一瞬间按方向键＋R键可以把球往不同方向停出很高。
马赛回旋	顺时针或者逆时针转动滑杆一圈，注意回旋并不是完全360度，所以转的方向还是有讲究。
挑球过人	用滑杆进行下上的拉动，成功后球员轻轻挑起皮球过人，有很强的护球判定。

6 破坏进攻

逼抢	按住×键逼抢，按住□键呼唤就近队友协防，□＋×就是夹抢，还有一种是卡位，这次取消了R两次自动卡位，必须要更多依靠手动。
铲球	○键，可以配合R键来实现滑铲和飞铲的。
解危	用□解危比○好就在于他不用耽误时间续力，而且会自动判定一个最安全的出球方向。







7 门将

门将活动	当对方带球过了半场后，按△键则门将出击，如果比赛开始前开启了自动控制门将，那么此时按住L键＋△键就可以通过控制门将出击，使用○键可以铲球和扑球。门将抱球中放开方向键按R键则可以把球放到地上。

8 指挥

战术调节	前作已经介绍过，由于PSP硬件上的原因，没有L2键的配合，只能把Select键解放出来，但是PSP的Select键在右边，就只能配合十字键来实现了。Select键位加上十字键的四个方向分别代表四种已经设置好的战术，而Select键＋L、R键则控制了球队整体的攻防趋势。在单独控制球员的模式中，连点两次R键则代表向队友示意要拿球。

9 定位球

角球	和PS2版一样，这次的○键传球除了容易助攻外，直接得分也不是不可能，因为他的弧度非常强。传球中按住方向键上是传高球，方向键下是地滚球，方向键左右为球的旋转方向。直接按×键是战术角球。
任意球射门	这是通过□键和其他键的配合实现的，其中方向键上＋□为大力射门，方向键下＋□为落叶下坠球射门，本作中只要力度槽正好在中线基本都能越过人墙并命中门框内。 力度表示中则可以按△键追加射门力量以及按×键减弱射门力量，也就是说任意球直接射门有五种力度控制，而方向键左、右控制球路旋转方向。
双人任意球	和前作使用Select键进入这一模式的设定不同，这次采用的是L＋R键进入。实际上判定也很简单，不按L键的时候是罚球队员做动作，和普通任意球的操作一样。
按住L键	则切换到对做球队员的控制，按住L键＋×是拨球，通常是接一脚抽射，不过也可以学98年世界杯的阿根廷来一记更精彩的禁区前短传渗透。
人墙	□键是全体起跳，×键是全体不跳，○＋×键是部分人墙球员冲出封堵，剩下部分起跳。在定位球的防守中按住△键不放则门将会注重移向人墙防守一侧，当然近角也就暴露了，有得有失。

话梅杂志&3DM-SMV



实战篇



需要说明的是这次延续PS2版本的一些通常实战方式，在PSP版中也同样很好用，而一些前作好用的到了本作反而难用了，下面就几个PSP实用的实战技术做一评测。

射门打远角

测试效果 这次的打远角可谓变态，虽然没有PS2上那么好用，不过要打出来威胁依然巨大。具体的操作方式是在大禁区内两侧45度角范围内，射门的同时轻点方向键的上、下，根据位置决定，也就是说在上方带球就点下，下方带球就点上。效果是以极刁钻的角度打远角，在技术上需要注意的是一定要按正上或者正下，如果点斜上斜下反而射门会非常无力，甚至到不了门将就被后卫破坏了。而按上、下射远角还有一个奇特之处在于经常穿过后卫直接命中，后卫很难碰到，这个恐怕是游戏程序本身的问题。还有就是在面对外线时，也就是在禁区内斜向外侧突破时只要依照此操作，如果角度不太小也经常能让门将脱手，如果采用双前锋则通常会有我方队员跟进补射。

实用性：★★★★★



Long Pass Mode模式的取舍

测试效果 在按键设置中的Long Pass Mode选项一共有五种模式，Type 1为自动搜索前方队友传球，Type 2为手动控制传球线路，Type 3为吊中线式，Type 4为传高空身后的自动式，相当于方向键＋L＋△键，Type 5为高空意识球的手动式，需要自己设定方向。下面讨论下五种方式的使用。主要是后三种，Type 3适合前场球员高大身体好能抢点的球员，说白点就是长传冲吊，不过没有现实那么极端。虽然在任何位置都能吊，但是还是以大禁区两侧及靠前位置，反向吊中最为合适。Type 4和Type 5适合前锋身体、速度、爆发力都出众的，比如有阿德里亚诺的巴西和有亨利的法国，因为空中的意识球需要强有力的身体作为抢球的必要条件。相对来说，横向的转移最好少用，很容易传大。

实用性：★★★



横向微移和后拉球

测试效果 前作因为仓促之中顾及PS2和PSP版的和谐，采用了直接用十字键实现横向微移的操作。虽然这不是最好的选择，但是相比于把这种操作变成连续两次按R键还是更好，不过显然把更多的义务赋予R键是很不明智的。这样的结果就是操作经常出现判定混淆，要想在激烈的对抗中做出过去曾经非常好用的横移甚至需要运气的极大帮助。而且前作中用于摆脱对方防守很好用的多次变向的横向微移变得不可能。而后拉球也因为这个原因受到干扰，因为他们的起势同样都是连续两次R键。关于这个动作其实并非拉球，而是脚内侧的连续拨球，不过，主要的使用位置还是在禁区前方，结合两次R键转身面对球门的停球方式，实际上需要连续四次点R键，操作的难度还是有的。

实用性：★

沿底线的禁区突破

测试效果 从PS2的《WE10》开始底线突破打近角就不再是什么异想天开的进球方式，特别是在对人时，底线这个位置是防守死角，因为本作角球的威胁，所以就算被破坏也没关系。突入禁区后切记不能加速，用身体挡住后面的防守球员。可以分中路，当然这是对自己没信心的，如果有信心直接点射门，切忌按方向键。进球通常是在门将和门柱中间反复弹几次。主要是突破这一下，如果是在快速下底中可以采用两次R键的急停然后转向切入。

实用性：★★★★

横向跨球

测试效果 当球彻底停住后按面对方向垂直的方向键两次，作出身体和一直脚跨向一侧的假动作，这个动作以实战看因为硬直比较长只能在对人中使用。和很多PS2版上的动作一样，虽然完美地移植到了PSP版，但是就操作而言它们并不成功。

实用性：★★

话梅杂志&3DM-SMV

角球的威胁

测试效果 角球直接射门的成功率是《PES6》开始加强的，可能是无心插柳吧。一般以30度为宜，罚球弧度一般要70左右，最好不要超过90，太高了变数太大。当然还要注意风向有所微调，风向参照角旗的飘动方向。力度在一半，可少不可多，最好一次把力度蓄到位。出脚后用方向键左右来控制弧旋，命中的话能在近门柱入网。除了弧度要求最好还要注意球员的罚球方式，不要特别动作的。拿巴西来说卡卡和泽.罗伯托的左右组合就比小罗和卡洛斯罚球效果好。而角球传中头球攻门变化很大，主要是本作的自动卡位被取消，需要完全依靠自己实现抢点，虽然在身体接触中连点R还是有卡位效果。从实际比赛的效果来看，如果不直接射门而采用头球攻门的话应该是左侧发球时使用逆足球员，在右侧使用利足球员，这样球路的修正给人更顺手的感觉，可能和程序有关系吧，就好像PS时代从右向左攻的进球命中高于相反一样。在传球力度上切忌不要以力度槽中线为准，要么力量小点打前点蹭，要么大点打后点冲顶。在抢点过程中，方向和R键连点，不要一直按住不放。射门键最好看清球路后再点，否则就算命中也很容易打飞。

实用性：★★★★

间接任意球的用处

测试效果 本次欧版为了抑止日版过于强调进攻的缺点，加强了后卫站位和断球的设定，具体就是如果对方防守队员在屏幕显示外，此时盲目往前传球多半会被抢断，这种情况很大程度也是因为《PES6》取消了自动卡位的判定。这种情况在前场任意球也一样，这时候配合任意球的作用就出来了，很简单，切换到配合任意球，按住L键＋×键，然后带球前进，100%不会被断球。虽然是很简单的操作，不过确实很多朋友不爱用。

实用性：★★★★

定位球快发

测试效果 在本方快速带球突破中如果被对手侵犯而又没有构成重大犯规（红、黄牌），而且对方后方明显缺人的情况下，此时右下角如果出现L＋R的提示则按照操作就可以使用定位球快发了。定位球快发需要注意的是球出脚瞬间的位置，要用方向键加以控制，别传到对手脚下被反击。就其整体效果对快攻有帮助，但是没有PS2上那么强的感受。

实用性：★★★



汉化篇

这次让人意外的其实还有PSP版《PES6》的汉化，相比于TV和PC平台的成熟，PSP的实况汉化还处在探路阶段，因为现在为止，其正统作品也才两作。笔者这次有幸见证了国内目前最专业的实况汉化小组EPT小组的第一时间汉化全过程。11月30日获得游戏后，从晚上七点到12月1日上午十点，EPT小组仅仅用了短短11个小时就完成了这次汉化，当然这次汉化离不开之前对《WE9UE》的汉化试验以及长达两个月的资料准备时间。这次的汉化不仅速度创下了国内实况汉化的记录，同时质量也非常出色，不需要存档便实现了默认全中文名单、菜单，真实队徽，图片等。之前笔者曾说过，实况足球已经成为一种文化，而在这层文化上为我们作出铺垫的就是这样一群人，他们有些或许已经工作，有些或许是即将走向社会的学生，没有更多的时间来用于游戏，但是他们中有这样一群人，将他们对实况的热爱升华为了对所有喜欢实况的朋友的爱，并



为他们制作了数量可观的汉化补丁，更可贵的是这些东西在经济上对他们完全没有帮助，有的只是精神的勉励。让我们为这些默默奉献的名字致意敬意吧，他们是EPT_chengyu（菜单汉化）、EPT_YRWWZ（存档转换，真实队徽）、EPT_凤飞翱翔（存档制作）、NEOGEO64（技术支持）、雨朝旭岚（图形文本）、AMICLAN（图形文本）。

这次的《PES6》比前作算是一种飞跃，可玩性的大大提高和《WE4》之于《WE3》一样，大师联赛的出现的确对游戏整体素质的提升有妙不可言的效果。经过前作的尝试，Konami在一个新的平台上再次站稳了脚跟，从副标题的改变我们看到了Konami的另一种自信和循序渐进发展的理念，在TV平台上系列已经抛弃了浮躁的发展，开始能够心平气和，这和当初力图超越《FIFA》时是完全不一样的心境。另外一方面，我们可喜的看到国内玩家的成熟，特别是这次汉化的神速，过去的核心玩家已经成长起来，或许在网络上很难看到他们激情的宣言，但是他们通过另外一种默默无闻的奉献方式带给了我们更多的快乐。

话梅杂志&3DM-SMV

文 国见比吕　编 米格　美编 咕噜

遊戯王デュエルモンスターズGX SPIRIT SUMMONER スピリット サモナー

VIDEO-CD 口袋光环 影像收录

NDS 游戏王对战怪兽GX 灵魂召唤者
遊戯王デュエルモンスターズGX スピリットサモナー

◆Konami◆TAB◆2006年11月30日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆1G◆4980日元
◆对应任天堂Wi-Fi连接◆推荐玩家年龄：全年龄

作为NDS上《游戏王》系列的第二作，本作在剧本上采用了和原作所采用的DM剧本完全不同的GX剧本，这与当年《游戏王》动画的题材相统一，进而能唤起更多《游戏王GX》动漫迷的共鸣。但是因为其为了顾及动画原著中的一些战术，所以牺牲了大量其他卡片登场亮相的机会，这也势必会引起大多数OCG玩家的不满。好在本作历史性地加入了Wi—Fi对战系统，使得您坐阵家中也能通过WFC任天堂官方网络联机服务器战遍世界强手。加上本作相比NT更加丰富的收集要素，就暂且让我们忘记它在卡片收录上的缺憾，尽情享受游戏剧情以及Wi-Fi决斗所带来的酣畅淋漓感吧！

系统介绍

操作	
决斗中按键操作	
方向键	控制光标移动
A键	连锁／查看场上情况 确定
B键	取消连锁 取消
X键	详细资料
Y键	提示窗口半透明化
L键	资料翻页／抽卡
R键	资料翻页／抽卡
SELECT＋方向键	变换控制菜单的位置





▲本作直接通过触控笔操作非常便利。



▲"元素英雄 闪光火炎翼人"出现时还有特写画面。

话梅杂志&3DM-SMV

当然，决斗中的一切操作都可以用触控笔进行。由于篇幅限制，文中将不对一些小要素进行介绍，其他重要部分将会在56辑“研究中心”带给大家。另外如果将NDS主机设定成英文，游戏中语言也会变成英语，各位日文不好的朋友可要注意了。

流程进行方式

本游戏和前作NT一样，流程大致进行方式为：在大地图上搜索决斗者→决斗开始→决斗完毕，获得EXP和DP→用获得的DP到卡店购买卡片强化卡组→再搜索决斗者，发展剧情。搜索决斗者的过程是通过控制搜索光标在地图上移动实现的，搜索光标会提示目前位置距离最近一个决斗者的距离——蓝色代表很远，绿色代表近，红色代表很近。等光标变成红色后再微调一下就能找到决斗者。

精灵系统



这是本作新加入的系统。K社也许是看了N社“圈钱妖怪”消磨玩家时间的能力，所以有感而发地将本作也加入了这个富含了收集要素的精灵系统。可以说，这也使喜欢通过抽卡BUG进行卡片收集的玩家们耗费更多的时间。



精灵入手

随着游戏流程的推进，可以在游戏中得到卡片精灵，得到他们的同时可以入手一张其同名卡片，这些卡片也都是卡店中购买卡包所无法取得的。之后其他的精灵需要玩家在晚上随机在地图上遇到，并在与它进行的决斗中取得胜利后才有一定几率得到该精灵。

精灵升级

精灵最高3级，等级越高，其特殊能力越强。而精灵升级需要特殊的经验值，将该经验值累积到一定量后，精灵就会升级。精灵升级的同时，还可以得到一张与其同名的卡片。

精灵升级经验值

带着精灵在决斗中，召唤/特殊召唤该精灵同名卡片并取得胜利的话，就能取得精灵升级所需的经验值。

剧情攻略

序章 迈向理想的一步

我，国见比吕，是一个有着远大理想的热血决斗者，今天我将迈出实现我人生理想的重要一步——进入那所培育了成千上万决斗精英的决斗学院。蓝天、白云、海风……没错，我目前正在开往学院入学考试所在地的船上，这时一个同年纪的男孩出现在我面前：“好久不见了！你也要去决斗学院啊？真有点担心呢，据说那里的考核是很严格的。”其实，我哪记得这个小不点是谁啊。

接着，船靠岸了，可是我这个热血决斗者居然迷路了，只记得入学考试考场好像是在海马集团，真糟糕。不过还好，这个世界上还并不是只有我这样倒霉——路上我还遇到了一个叫游城十代的热血笨蛋也找不到考场。不过工夫不负有心人，我们两个路痴居然乱碰



乱撞地走进了考场。可是刚一进考场，那个在船上的小不点就当头泼了我们一盆冷水——考试已经结束了！好在我们遇到了一个爱现的负责人——克洛诺斯教授，他妄想通过和我决斗来展示自己的实力而同意我们接受考核，真是做梦，我三两下就摆平了他。不过让我意外的是，那个十代貌似还是挺厉害的，他也通过了考核。

就这样，我们踏入了决斗学院。那个小不点居然问我还记得他吗，我哪知道你是谁啊。于是，小不点生气地强调着："我叫翔！丸藤翔！"也罢，看你人还不错，就交个朋友吧。之后，我们一起来到了学校。十代说他的目标是决斗王，真不幸呢，我的目标也是这个，看来十代你得给我让路了。接着，本校校长的讲话开始了，他居然是个大光头，真好笑。

听完背诵似的无聊演讲后，昏昏欲睡的我们走出了学校，接下来该返回自己的宿舍了。自作聪明的翔想考考我："我们被分到了哪个宿舍呢？"当然是奥西里斯·红啊，一看我们身上衣服的颜色就知道了嘛！

接着，我们来到了奥西里斯·红——一座简陋的宿舍，十代和翔被分到了一个房间，而我就住在他们隔壁的房间中。临别前，翔和我约定在他房间再见。

回到房间整理一下后，我出门来到了翔的房间，他刚败给了十代，并且十分尊敬地要认十代做大哥。这时，一只死亡考拉突然出现在我们面前："爱做梦的新生啊。"原来他是十代他们的室友——前田隼人，十代真可怜啊，得三个人挤一个房间，而我却一个人拥有一间宽敞的房间。"你们这些新生知道奥西里斯·红的意思吗？"考拉君继续说，"红是危险的信号，这个学院按成绩将学生分成了3个颜色——欧贝利斯克·蓝是从中等部提拔出来的学生、拉·黄是入学考试中的成绩优秀者、而奥西里斯·红是入学考试危险通过、只能吊车尾的学生的聚集地。"管他红黄蓝呢，我可是要成为决斗王的男人！还是先去岛上逛逛吧。

我们先在拉·黄的宿舍前遇到了这次入学考试笔试第一名的优生——三泽大地，可惜的是这次他没有接受我们的决斗请求，那就下次吧。接着，我们又来到了一所超豪华的宿舍，可是这里的人都很不友善地把我们赶了出去，原来这里就是欧贝利斯克·蓝的宿舍。然后，我们来到了欧贝利斯克·蓝女子宿舍前，并遇到了一个叫天上院明日香的漂亮美眉。最后回到宿舍食堂，享用完简陋的新生欢迎晚餐后，我正式开始了在这个学院里的生活。



第1章 初露锋芒

早上在去上学的路上，我遇到了一个叫多美的大妈正在推车，看她一副吃力的样子，就帮她推了上去；放学后，我就四处找了些虾兵蟹将练练手；晚上到灯塔看到了明日香和一个男子在那里对话。以上就是我上学的第一天了，之后的每天我也一直是早睡早起，认真上课，课后积极用虾兵蟹将练手。

就这样，我练到了LV4，也在红宿舍间有了一点名气了。这天晚上，我正准备上床睡觉，十代却兴冲冲地敲开了我的房门——这家伙刚组好了一套卡组，于是想找我决斗。这家伙的E HERO卡组明显还漏洞百出，我不太费力地战胜了十代，不过还真有点期待和他的下次决斗呢！

在之后的日子里，我战胜了好多人，包括拉·黄的大原和小原！看来拉·黄的实力也不过如此嘛。

Tips. 1

大原的卡组：要注意"岩石巨兵"等守备力2000系的守备怪兽以及攻击力2200的"橡树巨魔"。

小原的卡组：主要是攻击力1500这个水平的怪兽，要注意攻击力1900的"标枪龙"。

第二天，十代急急忙忙地敲开了我的门，糟糕！快迟到了！于是我们赶紧跑去上课，可是还是来不及了，我们被克洛诺斯教授公报私仇地罚站。课后，克洛诺斯教授将我们叫到了他的办公室，并告诉我们现在发生了欧贝利斯克·蓝的学生在深夜被巨人决斗者袭击的事件，并委托我们进行调查。

黑夜来临，我和十代开始四处寻找犯人



并在岛东找到了线索——一个叫慕谷的蓝的学生告诉我们犯人出现了。于是我们急忙追到岛南，并在这里遇到了变装决斗者。

战胜这个传说中的巨人后，我们发现他居然就是大原，而站在他背后指挥他进行决斗的就是小原。之后，我们在和大小原的交谈中得知大原虽然体型巨大，但是却因为太老实而没有决斗所必需的策略头脑；小原虽然有决斗的实力，但是却总是因为懦弱而输掉比赛，所以他们总是被欧贝利斯克·蓝的家伙们嘲讽。于是他们才想出了这个集二人之力来展示自己决斗能力的办法，也同时可以报复下欧贝利斯克·蓝的学生。我们见他们也认识到了自己的错误，就答应帮他们保守这个秘密。

解决掉大小原事件后，我又战胜了欧贝利斯克·蓝的慕谷和取卷两次，这两个家伙虽然败给了我，但是我可以看出他们还是并不服气的。

Tips. 2

慕谷的卡组：要注意攻击力1900的"标枪龙"和"蓝宝石龙"，推荐使用"巨大老鼠"特殊召唤"姆卡姆卡"的战术，并最好从"黒き暗の魔导师"中抽到"大岚"。



取卷的卡组："平和使者"+"超重力之网"+"暗黑之扉"+"隐形鸟"的自闭战术。

"黒き暗の魔导师"中的"大岚"、"白き龙の传说"中的"小旋风"都是必需的，攻击上就多利用"姆卡姆卡"吧。

晚上，翔跑来传达说有人在岛南湖边等我。跑去一看，原来不服气的慕谷和取卷叫来了他们的老大——万丈目。路过的明日香正好目睹了我战胜万丈目的这一过程，万丈目看到明日香后，很不服气地走了。在听过明日香对我实力的赞赏之词以及让我远离万丈目的忠告后，我返回了宿舍。

Tips. 3

万丈目的卡组：拥有"破坏轮"、"活死人呼声"、"炸裂装甲"等强力陷阱，但是其卡组怪兽平均攻击力不高。

从此之后，明日香身边的两个美眉——枕田和浜口也愿意接受我的决斗请求了，再各战胜她们2次后，我收到了明日香寄来的邮件——"晚上，欧贝利斯克·蓝女子宿舍前有事相谈"。佳人有约，岂可不赴？于是，晚上我悄悄地来到了欧贝利斯克·蓝女子宿舍前，可是枕田和浜口却把我当成了偷窥者，明日香也否认曾经给我写过信。完了，难道是被谁陷害了？幸好明日香提出以决斗做了解的方案。

Tips. 4

明日香的卡组：拥有"异次元女战士"、"D·D·攻击者"、"指挥骑士"等强力卡片。

融合怪兽"人工智能滑冰者"可以用"食人虫"加以破坏。

而且她的"神圣生命障蔽"对手卡消耗较大，后期应该能压制住她。

胜利后，明日香答应决不将此事传出去，于是我满意地走了，毕竟又享受到了一场快乐的决斗。望着我远去的背影，枕田和浜口依然不甘心就这样放掉我这个"偷窥者"，然而明日香对她们道出了实情——那封信的确是她写的。

话梅杂志&3DM-SMV

第2章 精灵的召唤

上学→放学→决斗→休息，决斗学院中每一天的时间就按照这个模式流逝着，转眼我已经升到了LV6，虽然决斗者等级上升了，但是却不见我的衣服颜色有所改变。然而突如其来的这件事却拉开了我和卡片精灵们之间的种种关系——这是一个深夜，我刚回到宿舍准备躺下，一阵奇怪的声音就出现在我的耳畔，就像是有谁在呼唤我似的。我遁声来到了岛北，最终确定那个声音就是从西边的枯井中发出的。于是我靠近井边看了看，伴随着强烈的闪光，一只卡片精灵突然出现在我的面前。既然有缘，那就跟我走吧！

Tips.5

此处取得的精灵为以下三只中随机取得，可以使用S/L大法选取自己中意的精灵：

瞬着炸弹：增加决斗者登陆的几率。

软糖豆人：增加决斗者给予其卡组卡表的几率。

小电眼：增加测验时的答题时间。

翌日，克洛诺斯教授通知我，次日将进行实力判定试验决斗，于是次日放学后，我前往公式决斗场接受试验。我的决斗对手居然又是万丈目！众人开始质疑万丈目的实力，克洛诺斯教授也开始打起了新的主意，连传说中入学第一的三泽也对我有了兴趣。这次又让万丈目出丑了，看来我和他的梁子结大了。

Tips.6

万丈目的卡组：因为“光明闪耀”的支援，其怪兽攻击力强得到一定强化，建议用“大岚”、“小旋风”加以破坏。



还要特别小心“限制解除”、“突进”等卡的突击。

接着，我路过拉·黄宿舍，尖子生三泽叫住了我，他也想试试我这个击败了万丈目的人的实力。不过很可惜，他虽然很强，但是还不是我的对手。

Tips.7

三泽的卡组：要注意“氢素龙”的特殊召唤，安排守备怪兽的时候需要慎重。

次日一早，十代通知我去食堂集合。大德寺老师在我赶到食堂后，给我们介绍了新的转校生——早乙女礼，这看起来是个有趣的家伙呢，口口声声地说着什么“凯撒”。那个传说中有着职业决斗者实力的凯撒到底使用的是什么样的卡组呢？真想和他决斗一次啊！

好奇的我来到了欧贝利斯克·蓝宿舍，没想到十代也和我一样想见识凯撒的实力而来到了这里，看来还不止我们两个呢，早乙女那家伙也来了，可是他鬼鬼祟祟地干什么呢？跟着他去看看吧！

在一个豪华的房间里，我们找到了早乙女，可是他一看到我们就逃走了。这时，慕谷和一个气质高贵的男子走了进来：“你们在干什么？这里可是凯撒的房间！”这个高贵的男子就是凯撒？算了，先追早乙女要紧。在岛北我找到了早乙女，就在快要追上他时，他摔了一交。就这样，我发现了一个惊天秘密——早乙女居然是一个“她”。早乙女为了保住这个秘密而向我提出了决斗请求，好吧，决斗我可是来者不拒的。

Tips.8

早乙女的卡组：为了表达自己对凯撒的思慕而组成的卡组，其中怪兽以“白魔导士绒儿”、“黑魔导师库兰”、“薄幸的美少女”、“薄幸的少女”等女性怪兽为主。

陷阱方面不用太在意，“绒儿的读心术”、“绒儿之魔法阵”完全可以无视。

战斗方面只要小心“薄幸的美少女”的锁定效果即可。

战胜早乙女后，她决定离开这里，虽然她

诺梅杂志&3DM·SMY



是因为仰慕凯撒而偷偷来到这里的。走前，早乙女含情脉脉地说：“我还会再来的，国见大人！”啊啊啊啊！激萌啊！我等着你，可爱的LOLI！

早乙女走后，翔告诉我们，凯撒其实是他的哥哥，原名丸藤 亮，翔也是为了追循哥哥的足迹，成为像凯撒那样厉害的决斗者而来到这所学校的。

早乙女走后的第二天，三泽带着他刚组好的第七个卡组登门造访，再次让我发出了决斗请求。但是，在男儿国见的面前，任何卡组都是没有用的！三泽的这个第七个卡组自然也不例外。三泽却并不气馁，他表示将继续完善卡组并再次挑战我。有志气！我，男儿国见随时奉陪！

第二天，我在岛西搜索决斗者的时候突然发现了正在偷偷组卡组的隼人，他看到我后慌张把卡组散落了一地，在临走时还嘱咐我千万别把这件事告诉十代他们，呵呵，这小子终于也有干劲了啊。

LV9后的一天晚上，十代叫我去食堂进行恐怖故事座谈会。座谈会上，大家都讲着各自的恐怖故事，翔提到了一种“暗之决斗”的黑暗游戏，相传岛上有很多人都在深夜的时候到森林的深处去玩黑暗游戏，而在黑暗游戏中输掉的人不仅仅是放弃了胜利这么简单，在这同时他还将失去自己的灵魂；而大德寺先生也提到了岛上有一间被禁止进入的特待生宿舍，里面的人都离奇消失了，据说这也和黑暗游戏有关。大家都兴趣盎然地说着恐怖故事，没有人注意到躲在一边奸笑的克洛诺斯教授。

次晚，十代、翔叫上我一起准备去那座岛北传说中和黑暗游戏有关的废弃宿舍探险。然而我们在这座幽灵宿舍外看到明日香走了进去，于是我们也尾随着她步入了这座恐怖的幽灵宿舍。可是我们刚一进入这座伸手不见五指的宿舍，就听到了明日香的尖叫。我们赶紧深入其中，在里面一个异常宽敞的空地上，我们遇到了一个自称是黑暗决斗者的家伙——泰坦。而明日香正是被他抓住了，为了救出明日香，我必须得和他进行一场黑暗游戏。

Tips. 9

泰坦的卡组：小心其“洗脑”。
笔者在这里放怪兽进行牲祭召唤。
战前可以准备“地割”以及一些战斗辅助卡。

战胜泰坦救回明日香后，我们得知她是为了找寻在这里失踪的哥哥而来的，原来她背负着这样一个痛苦的往事啊。我们走后，克洛诺斯教授从暗处走了出来，他依然一脸的奸笑，看来还会有什么阴谋等着我们。

次日放学后，我和十代被叫到了克洛诺斯教授的办公室，他说学院伦理审查会投诉我们进入了学院中禁止进入的地方，目前我们面临被退学的处境。为了避免被退学，我们第二天必须和他选定的决斗者进行决斗。

次日放学，帮十代调整完他的卡组后，我们被带到了决斗场，我们的对手居然是传说中的决斗者——黑暗决斗者·迷宫兄弟！居然找来这样大名鼎鼎的人，看来老克是真想下毒手了。十代好不容易战胜了迷宫·弟，剩下的就是我和迷宫·兄的决斗了，调整好后就去学院公式决斗场吧！一定不能输哦！

Tips. 10

帮十代调整卡组：推荐将“羽翼栗子球”相关卡片全部取出，将所有融合卡放入，再放入“元素英雄 天空侠”、“异次元女战士”、“元



话梅杂志&3DM-SMV

素英雄 荒野人"等强力怪兽，并加入"过早的埋葬"、"光之护封剑"、"圣防护罩"、"奇迹的融合"等卡，可以自行调整取出卡片。

迷宫·兄的卡组：主要战术为利用"死皇帝之陵墓"召唤雷、水、风三魔神，此时应当用"食人虫"、"地割"等卡予以破坏。

在其LP很低时，还应小心其使用"巨大化"。

另外，因为其守备怪兽防御力许多高达2000，可以适当准备"突进"之类的战斗辅助卡。

战胜迷宫兄弟后，我和十代也得以继续留在学校，克洛诺斯教授的诡计也再次落空。之后，在岛东部海边沙滩上，我遇到了正在偷偷哭鼻子的隼人，正向说些什么来安慰他，他居然就举起了决斗盘："决斗！"

Tips. 11

隼人的卡组：要小心"野性解放"后的一系列猛烈攻击。

要在他高等怪兽出现前结束掉他所有的"高速路鼠"。

要小心"死亡考拉"的效果以及1800的守备力。

相谈后，隼人告诉我们他之所以哭是因为他的父亲要让他退学回家——因为他是留级生，并且这学期的成绩也不怎么样。在之前他看完我们的决斗后整个都变得沸腾起来了，也有了斗志，可在这时候却偏偏收到了父亲让他退学回家的信，自然为难而又伤心地哭了。我和十代鼓励他后，隼人擦了擦泪便决定给父亲回信，要求继续留在这座岛上。

数日后的早晨，隼人前来道谢，此时的他已经收到了父亲的回信——他得到继续留在这个学院学习的许可了！

几天后，在岛南湖边，我再次遭遇万丈目的挑战，自然也再次取得了胜利。第二周的晚上，我在灯台从明日香口中得知有人看到万丈目一个人乘船离开了学院。

一天放学后，翔说最近超现实研究部的部员陆续离奇失踪，而这时超现实研究部部长高寺居然也来求我救他。原来超现实部召唤出了不好的卡片精灵，召唤这个精灵需要召唤者们做祭品，所以自召唤仪式结束后，部员们陆续失踪，现在只剩下了高寺一人，今晚精灵就会来找他了。而这个精灵的名字就是——索加！善良的男儿国见自然接下了这份委托。

当晚回到宿舍后，半夜却被精灵吵了起来，出门一看，一座发电厂出现在了红宿舍的东边。走进发电厂，看到正要拿高寺做祭品的索加，他甚至想让我代替高寺做祭品。但是由于我身体里有着强大的力量，他不能直接将我作为祭品，所以想通过黑暗游戏削减我的力量。战胜索加的第二天，听说超现实研究部所有人都已经安然返回，真是太好了！

Tips. 12

索加的卡组：头号危险人物是"死亡病毒卡"。

接着是"小矮人突击部队"、"椽树巨魔"、"暗妖精"等攻击力超过2000的卡。

最后是"盾崩坏"等破坏守备型卡片。

建议从"白き龙の传说"中抽到"恶魔之斧"进行攻击，守备可以考虑使用"圣域的歌声"配合守备力2000的怪兽。



第3章 本校代表

随着在学院里不断从决斗中胜出，我的决斗者等级已经上升到了LV12。这天，我在岛西遇到了一个使用克洛诺斯教授的卡组的人——神乐坂，可是他只是个依赖别人卡组的可怜虫罢了，自然只有败在我手下的下场。

在宿舍门口，我遇到了翔，他说最近宿舍周围总有人徘徊，所以都不敢一个人走了。正当我们交谈时，那个可疑的人出现了——自称拉·黄学生的剑山，并要和我决斗，结果自然是我胜利了。

Tips. 13

剑山的卡组：要注意"乱素龙"和"侏罗纪世界"的组合。

之后一日放学后，大德寺老师宣布放学后在学院资料馆将展出决斗王——游戏传说中的卡组。兴奋的我们放学后一溜烟跑到了资料馆，然而在这里的只有正在发愁的克洛诺斯教授。什么！决斗王的卡组被人盗走了！赶快找出犯人吧！

晚上，在岛西遇到了犯人——神乐坂，真

话梅杂志&3DM-SMV



是个可怜的家伙啊，居然还妄想借助于别人的卡组以达到无敌，让你见识下什么是真正的力量吧！战胜后，十代告诉神乐，他输在缺乏对卡组的信赖上，神乐心悦诚服地将卡组交给了我。

又过了几天的一个深夜，翔带着再次来挑战的剑山走进了我的房间。又来？算了，出去让你死个明白。

战后，赶来探望十代的三泽开始质疑剑山这个拉·黄学生的身份，剑山急忙逃走。



LV13的一天放学后，克洛诺斯教授通知马上要举行每年例行的两校决斗对抗赛，可是本来应该做学院代表的凯撒这次却推辞出赛，所以要从其他学生中选一名为代表，目前有3个候选者：三泽、十代和我。于是。我们三人需要进行一次比赛，以确定最终出赛人选。

调整完卡组后，进入公式决斗场，我首战是对阵完成了第七个卡组的三泽。

Tips. 14

三泽的卡组：小心“氢素龙”＋“收缩”的诱攻战术以及“冰帝”破坏魔法、陷阱的能力。

次战，三泽又输给了十代。于是，决战在我和十代间展开了。

Tips. 15

十代的卡组：注意其快速融合的战术，特别是利用“超载融合”快速召唤“元素英雄 永生侠”。

战胜十代后，我理所当然地成为了学院代表，而对抗赛将在数日后开始。

数日后，剑山再次来到红宿舍外对我发出挑战，这次继续胜利后，剑山告诉我们他不是这个学院的学生，只是因为听说这里培育了大量的决斗精英，再加上自己有不输给任何人的信心，所以乘定期船到这里找人决斗，拉·黄的制服也是他初次决斗时抢的。但是他现在决定了——明年一定要进入这所学院。

LV15，放学后大德寺老师叫我去校长办公室。校长在那里对我勉励一番后，我就开始着手第二天的对抗赛。

次日放学后，我们在码头迎来了北校代表——他居然就是离开决斗学院有一阵子了的万丈目！此次万丈目显得越发嚣张了，开始自称“万丈目 闪电”了。

整顿好卡组后，我来到公式决斗场，一……十……百……千……万……万丈目 闪电登场！至此，对抗战正式开始！

Tips. 16

万丈目的卡组：“武装龙”卡组比起之前的XYZ卡组强了不少。

要注意其使用“等级上升”快速升级“武装龙”。

可以准备“地裂”、“地割”等破坏系卡片。

比赛后，我们将万丈目送到了码头，可是他却希望能够留下来。校长同意了他的请求，但是却将他编入了奥西里斯·红。



诺梅杂志&3DM-SV

第4章 三幻魔降临

放学后，我、十代、明日香、三泽、万丈目被叫到了校长办公室。我们走进校长办公室，克洛诺斯教授一脸严肃的焦急表情真让人不习惯呢，看来还有人没到。过了一会，最后一人姗姗来迟，他居然是凯撒！看来一定是发生了什么很严重的事吧。凯撒到后，校长开始讲本次事件——学院所在的这个岛封印着三张被称为“三幻魔卡”的卡片，据说三幻魔卡解除封印后，世界将被恶魔所包围，大地将为混沌所笼罩，最终世界将破灭，并走向“无”。目前有人却盯上了这三张卡片，校长将封印卡片的七精门的钥匙交给了我们这些校内精英，让我们用决斗守卫这些关系到世界命运的钥匙。而狙击者的名字就是——SEVEN STARS(七星王)。



在岛西，精灵突然骚动起来，在这里还碰到了十代，他的羽翼栗子球也不安地骚动着。突然，周围变成了火山，而翔和考拉君却被人关在了火山口里，一个神秘的男子也出现在我们面前：“我名Darkness——SEVEN STARS之一，你们二人的钥匙就由我收下了。”为了朋友，为了世界的命运，对决吧！战胜Darkness，救出翔和考拉君后，赶来的明日香却认出这个自称Darkness的人居然是他失踪了的哥哥，于是我们赶紧将他送去了医务室。



Darkness的卡组：小心“假面龙”召唤“黑龙之雏”，再召唤“真红眼”的连锁战术。

这天上课前，田中说他在湖边看到了一个绝色美女，只是她的嘴里却有着长长的牙齿。听起来就像是吸血鬼呢。放学后，我和十代再次被叫到了校长办公室，在这里我们遇到了明日香，从她那得知他哥哥吹雪依然处于昏迷中。接着，校长分析了这次的吸血鬼传言，得出其可能是七星一员的结论。

晚上在岛南湖中心出现了一座诡异的城堡，一个绝色美女出现在了我们面前，她就是——吸血鬼·卡米拉——七星的一员。

接受挑战的凯撒居然败了，而且因为黑暗游戏的原因，他被变成了卡米拉的人偶收藏品。接着，卡米拉指定我为明日的决斗对手。居然把我当成了猎物，明天一定让你好看！

次晚，于古城中战胜卡米拉后，这个美丽的吸血鬼烟消云散，凯撒也平安归来。

Tips. 18

卡米拉的卡组：典型的利用“金字塔龟”特召“吸血鬼总督”的不死卡组。

次日放学后，再次前往校长室，这回遭遇的事件是学生陆续失踪，校长让我们去找出原因，说不定又和七星有关呢。接着，我们在岛东发现突然冒出了一座古竞技场。又一个神秘女子出现——和卡米拉截然不同的类型——这个名为塔妮亚的女子高大而彪悍，自称是“伟大亚马逊一族后裔”，当然，她也是七星之一。然而要作为塔妮亚对手的标准是那个人必须是“男子汉中的男子汉”，三泽一听，就屁颠屁颠地跑进了竞技场以证明自己的阳刚之气。

第二天，三泽还没有从竞技场回来，于是我们担心地到竞技场一探究竟。刚到竞技场，就看到三泽魂不守舍地走了出来：“我用了我所有的卡组，可是还是败给了她。真想再和她决斗，可惜现在的我已经不能满足她的要求了。”真奇怪，明明输了，怎么还一脸幸福的表情呢？

这时，塔妮亚走了出来：“你已经无法满足我的渴望了，更热血的决斗者是谁？”于是，我踏进了竞技场。战败的塔妮亚满足地离开了，三泽也和她约定等重新组出更强的卡组后再次和她决斗。看来七星也不全是大坏蛋嘛。

Tips. 19

塔妮亚的卡组："D·D·攻击者"、"异次元女战士"、"指挥骑士"配合大量攻击力1900这一等级的怪兽。

次日放学后，在校长室出现的人多了一个警察，他让大家把钥匙交给他保管，但是明日香、万丈目和十代坚持要自己保管，于是警察让大家把自己藏钥匙的地方告诉他以便指导。于是，我们将自己藏钥匙的地方告诉了他，他没有任何的异议，看来大家的钥匙都很安全呢。

晚上，万丈目和十代突然跑来我的房间——他们的钥匙被偷了！难道是七星干的？在食堂，名侦探万丈目揪出了犯人的狐狸尾巴。原来他将他的卡片和钥匙放在了一起，所以卡片精灵目睹了整个盗窃经过，而犯人居然就是眼前的警察！警察见身份已经暴露，立即露出了狰狞的面目："不愧是名侦探万丈目，实际上我就是黑蝎盗贼团的首领——沙鲁达，七星的一员！我们居然忘记了偷你们其中一把钥匙，那就决斗解决吧！黑暗游戏！"

战胜沙鲁达后，我们夺回了所有被偷走的钥匙。这次要妥善保管才行了！之后的一天课堂上，大德寺老师向我们讲解了曾经有一位法老被古埃及人们称为决斗之神的历史，而这个法老名为阿比多斯3世。据说他是被称为决斗之神的少年王，他的一生未尝败绩。

晚上，在灯塔看到明日香正和凯撒谈及明日香那目前还未恢复意识的哥哥，可是突然决斗之神阿比多斯3世出现在他们面前，而他居然也是七星的一员。战胜阿比多斯3世后，这位曾经的决斗之神带着对这场决斗的无比满足感离开了。次日，前往医务室，泰坦出现在为哥哥烦恼的明日香面前："要取回你哥哥的记忆的话，就跟我来吧！"明日香跟着泰坦离开后，吹雪睁开了眼睛。

深夜，万丈目和十代来到宿舍说找不到明日香，于是我们决定出门寻找；另一方面，医务室里的吹雪也完全恢复了意识，口中还念叨着："泰……坦……"来到岛北的幽灵宿舍，我找到了明日香和泰坦，此时的泰坦已经不再是以前那个糊弄人的黑暗决斗者了，他将灵魂卖给了七星，已经成为了七星的一员。

战胜泰坦后，他再次被卷入了黑暗世界。而此时，吹雪也来到了这里，原来他自从参加了一次黑暗游戏教学后，就被黑暗所操纵，而当时进行教学的就是大德寺老师。看来一定要找大德寺老师问个明白才行。然而次日放学后来到校长室，校长告诉我们大德寺老师从昨天就失踪了，校长和克洛诺斯教授都联系不到他。七星还剩一人，我们一定要守住这座校园！

LV18以后的早上，枕田和取卷来请求我帮助寻找失踪了的明日香、吹雪和万丈目，课堂上，十代等人也在商量着寻找失踪了的明日香、吹雪和万丈目。而放学后，校长说第7个人出现了，难道明日香他们的失踪和这第7个人有关系？

晚上再次来到幽灵宿舍，又一个奇怪的人出现在我们面前——七星的最后一人阿姆纳鲁！战胜阿姆纳鲁后，他的面具掉了下来，他居然就是大德寺老师！

Tips. 20

阿姆纳鲁的卡组：利用"魂吸收"＋"大十字"／"大宇宙"大量回复LP。

原来大德寺老师借助炼金术从死神的手里逃脱了出来，并将灵魂寄宿在了假体内。目前的他接受了"那个人"的委托，进行不死不老术的研究，他发现只有究级的精灵之力有可能做到，而这所谓的"究级的精灵"就是三幻魔。接着，他准备给我们上最后一课，并检验我们的能力。

战胜大德寺老师后，他笑着告诉我们，抓住的3个人都已经回到各自的房间了，而他做这一切也是因为灾难近期将降临于此岛，培养足够能应对的力量是很重要的。"请阻止那个人吧！"说完，大德寺老师从我们眼前消失



诺梅杂志&3DM-SKY

了。

次日放学后，校长在校长室提醒我们万万不可掉以轻心，虽然七星已经全部被打败了。晚上，在港口看到明日香和凯撒十分亲密的样子，万丈目在一边气得直咬牙。之后在岛东的沙滩边，我遇到了被女孩子簇拥着的吹雪，并接受了他的挑战。

战胜后，吹雪肯定了我的实力，于是准备测试我和明日香的相性。这时，万丈目冲出，抢着接受了这场以与明日香约会做赌注的男儿的纯情决斗。失败后的万丈目一脸沮丧，突然一阵剧烈的震动传来，接着，我们的钥匙都飞了起来，于是我们急忙追去查看。

Tips. 21

万丈目的卡组：以"等级制限B地区"+"隐形鸟"组成难缠的自闭战术。

建议加入"冰帝"、"魔导战士"、"魔法效果之矢"、"王触"等卡。

追着钥匙，我们来到了七精门。在这里遇到了其他守护钥匙的人，他们的钥匙也都飞到了这里，此时，七精门也已经被打开了。幕后的黑手、大德寺老师口中的"那个人"——影丸理事长也终于现身，他就是将三幻魔卡交给校长进行封印的人。原来他这样做也只是想利用这个学院的决斗者们的斗气使三幻魔卡苏醒罢了，七星也只是他为了实现这一目的的道具而已。最后，他挑选了学院中精灵力量最强的我作为决斗对手。

三幻魔在不停地吸收着卡片精灵们的精气，必须得尽快打倒影丸才行。战胜三幻魔后，被吸收的精灵们的精气全部都被解放了，而影丸又被打回了老迈的原形，七精门事件得以解决。

Tips. 22

对影丸的三战，将分别对战三幻魔的三个卡组，每次都必须等他召唤出幻魔再将其击败，方可取得胜利。

第一战：因为"神炎皇"是使用陷阱卡进行召唤的，所以可以一直清除其前场，再用"王触"无效其后场的陷阱卡，等待"神炎皇"降临后用"食人虫"等卡破坏它后再做最后一击。

第二战：小心"怪物BOX"的妨碍，注意事前清除前场障碍即可。

第三战：这是三场中最难的一场，注意给影丸留下前场召唤幻魔皇，可以多准备些能切实除去幻魔皇的卡片，并不断清除对方前场，等到有把握灭掉幻魔皇时才给影丸召唤的空间。



七精门事件解决后，决斗学院又恢复了往日的平静。这天上课时，克洛诺斯教授宣布隼人获得了I2社的卡片设计优胜奖。想不到考拉君还真厉害呢！晚上，十代和翔找不到前田，就拜托我帮忙寻找。这家伙刚获了奖，怎么就又玩消失了？

出门后，我在岛西岩场边找到了隼人，并接受了他的决斗请求。胜利后，隼人找到了一个人已经苦思了半天的问题答案。原来他今天去校长室得知因为设计的卡片得到了优胜，所以他的才能得到了帕伽索斯的欣赏，并邀请他加入I2社做正式的卡片设计师，但是这样就要离开学校，所以他烦恼了好久。刚才的决斗给了他勇气，所以他决定要去做正式的卡片设计师，为大家设计更多更好的卡片，为大家带来更好的决斗。

之后，隼人离开了学院，向着新的目标努力。次周，毕业考试结果发表，第一名毫无疑问地被凯撒夺得，克洛诺斯教授还宣布之后将举行模范毕业生的毕业决斗，决斗对手将由凯撒自己挑选。晚上凯撒登门指名我为次日毕业决斗的对手，真是荣幸啊！次日放学后，我急忙前往公式决斗场参加毕业决斗，一定要让凯撒在最后再享受一次快乐的决斗才行！



瑶梅杂志&3DM-SMV

第二天，校长宣布学期结束，大家成功晋级！听完校长讲话，我刚回到红宿舍，就遭遇一个叫爱德的新生的挑战，好不容易才战胜他呢。战后从翔口中得知这个爱德是目前正活跃着的职业决斗者，接着赶来的多美大妈更是说爱德是用刚从他店里买的10包卡组成的卡组。真是个可怕的家伙！

接着，在宿舍外，我又遇到了剑山，他这次可是真正地入学了哦。之后我在学院前听到了爱德和翔的对话，原来爱德已经在职业比赛中击败了凯撒。回到宿舍，十代来找我，他说最近翔不太对劲，晚上都回来得很晚，而且还没什么精神，他请我帮忙找下原因。

在岛东海滩边，我们找到了翔，原来他是在担心他的哥哥。自从他知道凯撒败给了爱德后，就想联络凯撒了解真相，但是却一直联系不到。别担心了，凯撒是很厉害的，让我们相信他吧。

之后，一天放学后，克洛诺斯教授通知大家到公式决斗场，校长有事要宣布。在决斗场，校长宣布将举行"新入生入学纪念决斗大会"。

日曜日，定期船到来之时，隼人回到了学院，他告诉我们根据目击报告，凯撒变了，和他决斗过的人都会害怕决斗，从而再也无法进行决斗。但是，翔对此却绝不相信，他不相信他的哥哥会是这样的决斗者。次日放学后，万丈目说他的手下们在这座岛上看到了凯撒。回到宿舍，万丈目的手下跑来告诉我，万丈目和凯撒在森林里决斗。出宿舍，在森林里遇到了万丈目和十代，和凯撒决斗后的万丈目也说凯撒变了。他到底变成什么样了呢？

晚上，在岛东海滩边遇到了吹雪，他听校长说凯撒的卡组变了，变得充满了黑暗之力，于是他这个挚友决定去阻止凯撒。最后，他说他将用自己的力量阻止凯撒，让我去火山口见证他的力量。来到岛北火山地带，吹雪为了解救凯撒而再次解放了Darkness的力量。战胜Darkness后，吹雪放弃了暗黑之力，并将阻止凯撒的任务交给了我。

三日后，克洛诺斯教授发表了进入"新入生入学纪念决斗大会"决胜大会的4人名单——爱德、十代、明日香、我，决胜大会将于翌日开展。晚上，我总觉得心里骚动不安，于是决定到处逛逛。在地图上遇到翔后，他请我和他一起去火山口阻止凯撒。

在岛北火山地带，我们见到了已经被黑暗力量所侵蚀的地狱凯撒，刚被击败的吹雪告诉我，他在和凯撒的决斗中看到了凯撒的决斗者之心，他确信现在的凯撒是被囚禁在了黑暗中。那就让我用决斗来解放你吧，凯撒！

Tips. 23

地狱凯撒的卡组：绝对恐怖的战术："封印的黄金柜"＋"未来融合"＋"超载融合"，一举融合出攻击力超强的"嵌合超载龙"。

笔者遇到的时候，凯撒在第一回合就融合出了攻击力12800的"嵌合超载龙"，噩梦啊！

建议用"棉花糖"、"魂削"等卡做墙壁，用破坏系卡片破坏"嵌合超载龙"。

次日放学后，进入公式决斗场，"新入生入学纪念决斗大会"决胜大会正式开始。我首战爱德，接着在决赛里遭遇了难缠的十代。

Tips. 24

十代的卡组："元素英雄 天空侠"是一个非常麻烦的家伙，小心应付吧。

如果能破坏十代的融合连锁，那么该场决斗还是很轻松的。

在"新入生入学纪念决斗大会"决胜大会中胜出后，取得了学院之颠的位置。



后记

由于本作继承了前作自由度高的特色，因此笔者以游记的方式记叙了本作整个故事，玩家在游戏过程中可能会稍有不同。由于篇幅原因，卡片组合、精灵捕捉都没有详细介绍，下辑研究一定为大家详细补上，还请各位粉丝多多包涵啦！

诺梅杂志&3DM-SMV

火热秘技

秘技

PSP PlayStation Portable

致命格斗 释放

美版　游戏原名　Mortal Kombat: Unchained

◆全角色终结技

本作中每个角色各自拥有的终结技绝对是游戏的一大特色，不爽一下怎么能行！

人物	终结技□	终结技△	自杀技
Sub Zero	→、←、↓、→、△(近距离)	←、↓、→、↓、□(扫腿距离)	↓、↑、↓、↑、△
Scorpion	→、↓、→、→、□(扫腿距离)	→、←、→、←、□(近距离)	→、↑、↑、←、□
Kenshi	→、→、←、←、△(扫腿距离)	←、→、→、←、△(扫腿距离)	↓、←、←、→、○
Ermac	↓、←、←、↓、×(扫腿距离)	←、↓、←、↓、○(扫腿距离)	↓、↑、↑、↓、×
Baraka	→、↑、↓、△(近距离)	→、↓、←、→、△(扫腿距离)	↓、←、↑、←、○
Mileena	→、→、↓、↓、□(扫腿距离)	↑、↑、→、→、×(远距离)	←、↓、→、↓、□
Ashrah	↓、↓、↑、↑、△(近距离)	→、↓、→、↓、△(扫腿距离)	↑、↓、↑、↑、△
Bo Rai Cho	↓、↑、→、→、△(扫腿距离)	↑、←、→、×(扫腿距离)	←、←、→、→、△
Kabal	→、↑、↑、↑、×(近距离)	↑、↑、↓、↓、△(近距离)	→、↑、↑、↓、△
Dairou	↓、↑、←、←、□(扫腿距离)	↓、↓、←、×(近距离)	←、←、←、↓、□
Darrius	↑、↓、←、→、×(扫腿距离)	↓、→、→、↑、□(近距离)	←、→、→、△
Goro	←、←、→、→、×(近距离)	→、←、→、←、□(近距离)	↑、→、→、←、○
Havik	↓、→、→、↑、○(近距离)	→、→、→、←、△(扫腿距离)	→、↑、↑、↑、△
Hotaru	→、←、↑、↓、□(扫腿距离)	↓、→、←、→、△(近距离)	↑、←、←、←、△
Jade	←、→、↑、→、□(扫腿距离)	←、→、→、→、△(近距离)	→、→、→、←、△
Kira	←、→、→、←、○(远距离)	↑、→、↓、←、×(扫腿距离)	→、←、↑、←、×
Li Mei	→、→、→、→、□(扫腿距离)	↑、←、→、→、○(扫腿距离)	↑、↓、↑、↓、×
Liu Kang	←、←、←、→、△(扫腿距离)	↑、←、→、→、○(扫腿距离)	↓、↓、↓、↑、×
Nightwolf	←、→、←、→、□(远距离)	↓、→、↓、↑、△(扫腿距离)	↑、↑、↑、↑、×
Noob – Smoke	←、→、←、→、○(扫腿距离)	↑、↓、↓、→、△(扫腿距离)	↓、↑、↑、↓、△
Raiden	←、↓、→、↓、□(扫腿距离)	↑、↓、→、→、□(远距离)	→、↑、↑、←、□
Shujinko	↑、↓、↓、→、△(近距离)	←、↑、→、→、□(近距离)	↓、←、↓、←、×
Sindel	←、→、→、←、□(扫腿距离)	↑、↑、←、→、×(扫腿距离)	→、↑、↑、↓、○
Shao Kahn	↓、↑、↑、→、△(扫腿距离)	←、→、↓、→、△(扫腿距离)	↓、↑、↑、↓、□
Tanya	→、↓、↓、↓、□(近距离)	↑、←、→、↑、△(近距离)	↓、↓、→、↑、×
Kobra	↓、←、→、↓、○(扫腿距离)	→、←、→、→、△(扫腿距离)	↑、↑、←、←、△

PSP PlayStation Portable

天地之门2 武双传

台湾中文版　游戏原名　天地の门2 武双传

◆解决游戏初期没钱的困境



游戏初期比较缺钱、不过有个办法可以解决这个问题，这个快速赚钱的方法大致是：在剧情发展到能接“武赖局”的任务的时，前去西马高原的第一个地区，在有巨大避雷针的区域左侧有一个石碑、把它打烂有机会取得价值 2400 元的“西马纹章”，然后离开该地区再回去、也就是刷新下地图后那个石碑又会再出现，这样就可以无限取得西马纹章了。

话梅杂志&3DM-SMV

PSP 思考 紧急出口

美版 游戏原名 カンガエル EXIT

◆隐藏服装和特殊关卡

游戏中一共隐藏着20个特殊关卡，是不是觉得很不可思议。特殊关卡的出现条件又关系到隐藏服装的入手方法，只要满足条件的话，就可以使它们同时出现。方法是玩家只需要将存有前作《紧急出口》存档的记忆棒插入PSP主机，并在此状态下开机进入《思考 紧急出口》，就可以拿到这20个隐藏关卡和主角的服装了。



金手指

本栏目中将会为大家加入PSP游戏金手指修改方法。Devhook的修改插件——CheatMaster，最新版本为0.6a，安装完成后只需要进入游戏后按热键呼叫出修改菜单，选择“地址表格”，按START键输入新地址，起名后将地址、数据类型、写入方式、数值按下表填写（输入数值时按方块键切换到16位表示），并选中锁定即可。然后回到修改器菜单“保存表格”，就可以在下次游戏时通过“加载表格”反复使用。

PSP 潜龙谍影 掌上行动

美版 游戏原名 Metal Gear Solid Portable Ops

◆游戏编号：ULUS-10202

说明	地址	数据类型	写入方式	数值	作用
Life	0021CA68	自动	直写	0x0000270F	生命值9999
LifeMax	0021CA6C	自动	直写	0x0000270F	生命值上限9999
STMN	0021CA70	自动	直写	0x000F41DC	耐力值9999
STMNMax	0021CA74	自动	直写	0x0000270F	耐力值上限9999
SNS	0021CA78	自动	直写	0x0000270F	范围值
Ability	0021CA84至0021CA8E	自动	直写	0x00000003	所有属性均为S

GBA 王国之心 记忆之链

日版 游戏原名 Kingdom Hearts :Chain of Memories

RIKU篇开启

02039BB8	20

HP

020039BE2	0230

MAXHP

02039CA8	0230

金手指使用方法

金手指码针对VBA版的GBA模拟器。进入游戏后点击Cheats，接着选择Cheats-List，点击Code，在空格处填入金手指码，按OK键确定。而某些4打头的的金手指码请在CodeBreaker内的空格里输入。

MAXCP

02039CAA	270F

EXP

02039CB0	000F0000

M点数

02039D24	0001869F

全特技

02039CBC	FFFFFFFF
02039CD0	FFFFFFFF
02039CD4	FFFFFFFF

攻击力

02039CAE	270F

Dark点数

02039CAC	03E7

全地图卡片

4203A8C0	0909
00000104	0001

全战斗卡片

4203A080	0000
00010232	0002

全事典

42039CE4	FFFF
00000040	0001



话梅杂志&3DM-SMV



栏目主持 软饼干

不经意间已经进入了冬季，一年里大部分时间都很温暖的深圳最近也是寒风凛冽，穿惯夏装的人们都纷纷加厚了衣服。夜晚走在马路上，呼吸到的寒冷空气让饼干感觉到一丝家乡的气息。

圣诞节就在眼前了，不知道各位玩家有什么打算呢？总之在吃好玩好的开心日子里也不要忘了画画哦！欢迎大家踊跃来稿，饼干在这里恭候各位的大作！

★大刀萝莉 ←郑州 王翔

作者感言：很喜欢带着小宠物的萝莉，不知哪里来的想法，就画了一个拿着大刀带着小石头人的小女孩，这可是本人第一次画女生。



★蕾纳斯！大危机！ ↑上海 ピピカ大佐

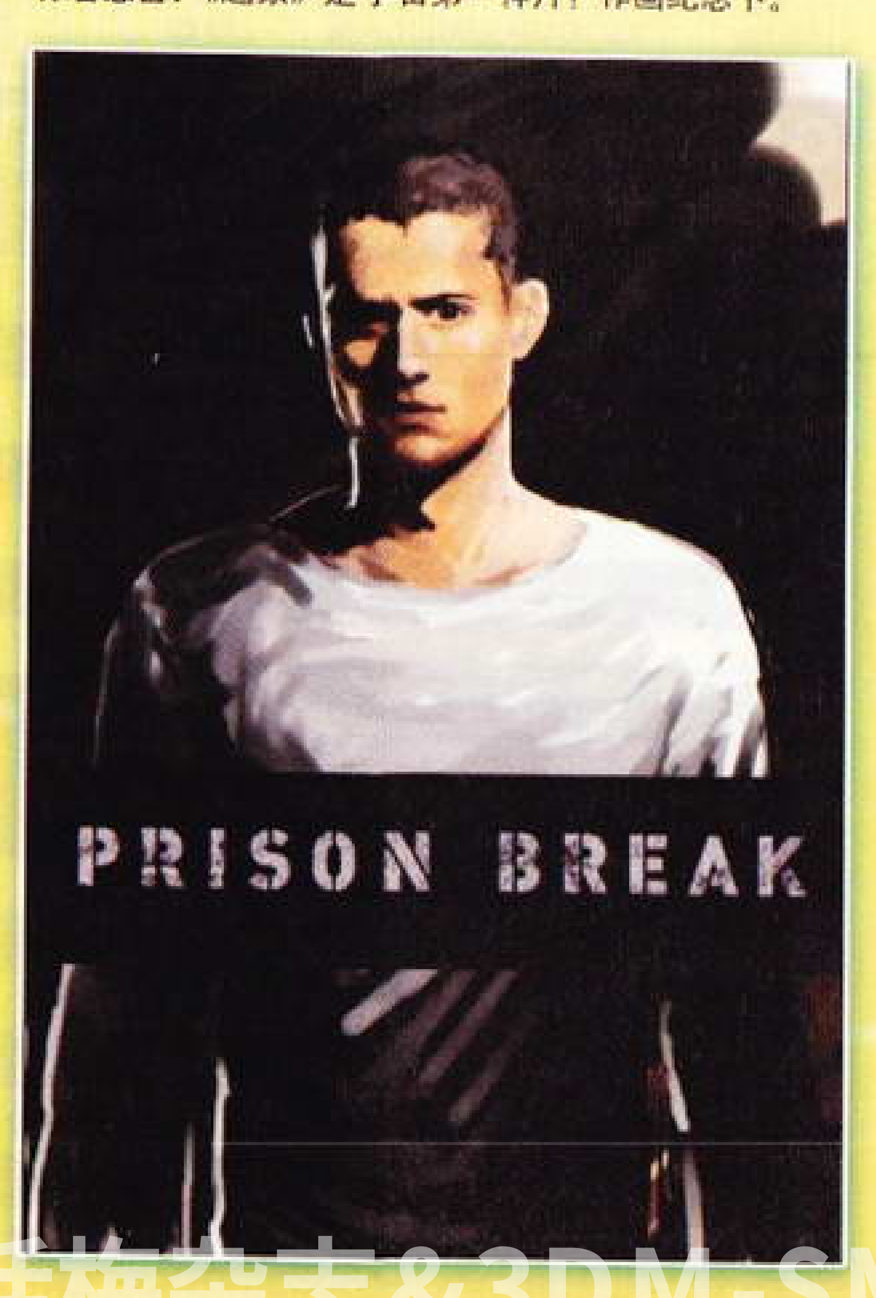
作者感言：就是为了纪念《VP》在PSP上发售，特来一个幼齿的。

★塞尔达传说之不可思议的帽子 ↙上海 刺猬

作者感言：背面那怪物还真"邪恶"啊

★米帅 ↓新疆 yang_P_P

作者感言：《越狱》是宇宙第一神片！作画纪念下。



话梅杂志&3DM-SMW



★心中永远的幻水

↑上海　ピピカ大佐

作者感言： 基本都是边和老婆说话，吃东西边画的，随手画的。

★伪女武神　↓郑州　王翔

作者感言：《女神侧身像》是个好游戏，我对其精妙人设非常感兴趣。为了表示这种敬意，所以我才画了这样一幅画，当然画的内容是原创的。

★难忘的仙乐

↑广州　黄伟明

作者感言： 过着枯燥的生活，每次拿起我的掌机，都令我想起我的一个好朋友，勾起我们那年一起玩《仙乐》那段日子的思念。现在的我们都在不同的地方努力着，冬天已至，不知道他过得还好吗？我希望你能看到这幅画的时候，能带给你一丝暖意！

★动物之森　↓广州　大酸梅

作者感言： 我喜欢《动物之森》，所以就随手画了这张图，嘻嘻！

话梅杂志@3DM-SMV

掌机游戏综合发售表

12月底是年末商战的高峰期，NDS自然不用说，有着《勇者斗恶龙 怪物统领者》这款超级大作保驾护航，而已经沉寂了一段时间的PSP上，也有两款重头作品将会发售。除了已经率先发售美版的《潜龙谍影 掌上行动》外，备受PSP玩家期待的RPG作品《世界传说 光之神话》也将在21日发售。新的一年即将到来，让我们在众多优秀掌机游戏的陪伴下，去迎接2007年的来临吧。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3.红色字体为受瞩目游戏。

Nintendo DS

2006年12月21日			
育成散布计 计步天使 with DS计步日记 育成散布计 てくてくエンジェル with DSてくてく日记	Hudson	ETC	4980日元
学研 要点排序系列 科学DS 学研 要点ランク顺シリーズ 科学DS	IE Institute	ETC	3800日元
学研 要点排序系列 日本历史DS 学研 要点ランク顺シリーズ 日本の历史DS	IE Institute	ETC	3800日元
SIMPLE DS系列 Vol.9 聪明头脑 THE 眼力训练 SIMPLE DSシリーズ Vol.9 头がよくなる THE 目のトレーニング	D3 Publisher	ETC	2800日元
SIMPLE DS系列 Vol.10 THE 随身汉字迷题 SIMPLE DSシリーズ Vol.10 THE どこでも汉字クイズ	D3 Publisher	ETC	2800日元
跟我描着学 成人汉字练习 なぞっておぼえる 大人の汉字练习	Now Production	ETC	3800日元
脑内美容 IQ补给DS 脑内エステ IQサプリDS	Spike	ETC	3800日元
与仓鼠生活吧 ハムスターと暮らそう	Interchannel	SLG	4800日元
解谜系列Vol.9 数读2 豪华版 パズルシリーズ Vol.9 SUDOKU2 Deluxe	Hudson	PUZ	3800日元
平成教育委员会DS 平成教育委员会DS	NBGI	ETC	3800日元
麻将霸王DS特别版 麻雀霸王DSスペシャル	每日Communications	TAB	4800日元
2006年12月28日			
Gamics Vol.1 横山光辉三国志 第一卷 桃园三结义 Gamics Vol.1 横山光辉三国志 第一卷 桃园の誓い	AS Networks	ETC	3800日元
勇者斗恶龙 怪兽统领者 ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー	Square Enix	RPG	4800日元
2007年1月11日			
掌中乐习 绝对音感训练DS てのひら乐习 绝对音感トレーニングDS	Success	ETC	3800日元
DS电击文库 伊里野的天空、UFO的夏天 DS电击文库 イリヤの空、UFOの夏	Media Works	AVG	3200日元
2007年1月18日			
怪盗瓦里奥 7代目 怪盗ワリオ・ザ・セブン	Nintendo	ACT	4800日元
茶犬的房间DS2 お茶犬の部屋DS2	MTO	SLG	4800日元
世界树迷宫 世界树の迷宫	Atlus	RPG	4800日元
2007年1月25日			
许愿屋 天使的记忆 ウィッシュルーム 天使の记忆	Nintendo	AVG	4800日元
绘图方块DS ピクロスDS	Nintendo	PUZ	3800日元
三国志大战DS 三国志大战DS	SEGA	TAB	5800日元
日本语文章能力检定协会协力 正确日本语DS 日本语文章能力检定协会协力 正确日本语DS	每日Communications	ETC	3800日元

话梅杂志&3DM

2007年2月1日			
怪物屋 モンスター・ハウス	THQ	AVG	4800日元
牧场物语 与你共建小岛 牧场物语 キミと育つ岛	MMV	SLG	4800日元
2007年2月8日			
喷射脉冲 ジェットインパルス	Nintendo	STG	4800日元
光辉圣约 ルミナスアーク	MMV	S·RPG	4800日元
龙珠Z 遥远的悟空传说 ドラゴンボールZ 遥かなる悟空传说	NBGI	RPG	4800日元
2007年2月15日			
雷顿教授与不可思议之镇 レイトン教授と不思议な町	Level5	AVG	4800日元
2007年2月22日			
右脑锻炼DS 七田式 成人瞬间直感训练 右脑锻炼ウノタンDS 七田式 大人の瞬カントレーニング	Interchannel	ETC	3800日元
我是航空管制官DS ぼくは航空管制官DS	Interchannel	SLG	4800日元
Keroro军曹 演习! 全员集合2 ケロロ军曹 演习だヨ! 全员集合パート2(暂名)	NBGI	ACT	4800日元

PlayStation Portable

2006年12月21日			
潜龙谍影 掌上行动 メタルギアソリッド PORTABLE OPS	Konami	ACT	4980日元
世界传说 光之神话 テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー	NBGI	RPG	4800日元
2006年12月28日			
F1方程式赛车2006 携带版 フォーミュラワン2006 ポータブル	SCEJ	RAC	4800日元
2007年1月11日			
Gunpey-R グンペイ リバース	NBGI	PUZ	3800日元
2007年1月18日			
巫术 帝国III 霸王的系谱 ウィザードリィ エンパイアIII 霸王の系谱	Star Fish	RPG	4800日元
TALKMAN式 英语会话 TALKMAN式 しゃべリンガル英会话	SCEJ	ETC	4800日元
2007年1月25日			
Routes 携带版 ルーツ ポータブル	AquaPlus	AVG	4800日元
沙罗曼蛇 携带版 沙罗曼蛇 ポータブル	Konami	STG	3980日元
兵蜂 携带版 ツインビー ポータブル	Konami	STG	3980日元
疯狂大射击 携带版 パロディウス ポータブル	Konami	STG	3980日元
视听感觉 填字游戏天国 视て听いて脑で感じてクロスワード天国	SEGA	PUZ	2800日元
2007年2月1日			
Kanon Kanon	Prototype	AVG	4800日元
伊苏 纳比斯汀的方舟 特别版 イース ナピシュテムの匣 特别版	Konami	A·RPG	4980日元
2007年2月15日			
宿命传说2 テイルズ オブ デスティニー2	NBGI	RPG	4800日元
Lumines II ルミネスII	Q Entertainment	PUZ	4980日元
2007年2月22日			
Snow Snow	Prototype	AVG	4800日元
怪物猎人 携带版 2nd モンスターハンターポータブル 2nd	Capcom	ACT	4800日元

话梅杂志&3DM-SMV

VIDEO-CD
口袋光环
POCKETHALO
掌机

口袋光环 精彩内容导视

Vol.55





新作快报



收录宣传影像

《危机之源 最终幻想Ⅶ》

《勇者斗恶龙 怪兽统领者》

收录即将发售的掌机游戏最新宣传影像，让你了解到游戏的最新情报。

收录试玩影像

《索斯兽战斗竞技场》

《游戏王 对战怪兽GX 灵魂召唤者》

《最终幻想Ⅵ》

《捉猴啦 比波猴赛车》

《星球大战 致命联盟》

《魔界战记 携带版》

火热试玩台



收录即将发售的掌机游戏最新宣传影像，让你了解到游戏的最新情报。

劲作推荐

潜龙谍影 掌上行动

《潜龙谍影》粉丝们期盼的大作《潜龙谍影 掌上行动》终于闪亮登场。废话不多说，让我们来看一下这款由小岛组制作的新作到底有什么新变化吧。



掌机大作的精彩表现如何，就让我们通过影像来一览全貌吧。

Heavenly Star

来欣赏一下来自《LuminesII》中的金曲吧。

MTV欣赏



VIDEO-CD
口袋光环
掌机王 Sp

TG777.com 提速!

・PSP游戏 ・PSP中文游戏 ・NDS游戏 ・NDS中文游戏 ・GBA游戏 ・GBA中文游戏 ・SFC中文游戏 ・GBC中文游戏


download



download



download



download



download

download



download

download



download

download



download

download



download

download



download

download









最速更新 疾速下载 资源丰富 完全免费



download



download



download


download

各种掌上视频：电影 ・日剧 ・韩剧 ・动画 ・MTV 多种格式：PMP PMP-AVC MP4 MP4-AVC DPG DPG2.0

http://www.tg777.com

语梅杂志&3DM-SMV

更多热门游戏攻略、
世界传说 光之神话 PSP
流星洛克人 NDS

浪人西林归来
不可思议的迷宫 风来之西林DS
深度研究攻略

全迷宫难点解析
隐藏要素极限披露
全道具对照表

口袋光环 Vol.56
《西林》主题卡片
精美赠品

1月上旬 掌机王Sp 56辑 全国上市

只要在2007年1月14日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中133页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”您将有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第57辑上公布，敬请关注。



二等奖 1名 NDS Lite



三等奖 50名 高乐高营养饮品



一等奖 1名 PSP

看掌机王Sp得大奖

ISBN 7-88488-965-X
9 787884 889655 >
定价：8.8元

话梅杂志&3DM-SMV